





大众软件

3

2016年3月

读 我 懂 你 ， 悦 享 应 用 娱 乐 未 来

BUILDING A BRIGHTER FUTURE TOGETHER

专题企划

星海恩怨录——《星际争霸》系列谈

专栏评述

不寻常事件记——回顾游戏行业年度十大现象

前线地带

在鬼畜的时空中行走：量子破碎

重启杀戮之旅：杀手

评游析道

古墓丽影：崛起

家园：卡拉克沙漠

游击九课

《火影忍者》同名手游你愿意再玩一遍吗？

《美女少梦工厂》养女十八年，为今嫁人否

ISSN 1672-0148

9 771672 014022 3

国内统一刊号 CN45-1304/TP


少年
四大名捕
全明星3D武侠手游
李小璐
贾乃亮
明星出品
尽享真实互动


少年
四大名捕
全明星3D武侠手游
神侯府
贾乃亮
邢昭林
李小璐
李晟
联盟争夺
制霸江湖之巅



专栏评述
不寻常事件记：游戏行业年度十大现像

专题企划
星海恩怨录——《星际争霸》系列谈

P16

回首2015年，对于游戏行业来说，注定是不寻常的一年——腾讯迎来网易这一强劲对手，两强争霸瓜分七成市场份额。中重度手游继续主宰榜单，国产单机游戏出现复苏势头。移动电竞、影游联动、虚拟现实等新概念与新产业逐渐兴起……这一系列大事件的发生深刻影响着游戏行业的发展。

P42

在历经十七年五款传承作品的反复编补修正后，《星际争霸》系列剧情所包含的哲学内涵与艺术价值都已远远超越了寻常游戏剧本的人文高度。这个精彩纷呈的故事一度成为无数游戏科幻双修少年们的幻想源泉，让他们在键盘和鼠标间游指如飞狂开双基地之外，还多了一份对宇宙、文明和生命的粗浅认知。

2016年3月 总第486期

本期目录

新品初评
4 小身材大能量——戴尔Optiplex 3040商务微型机
6 带来WiFi信号的萤火虫——华三魔术家F1无线中继器
7 轻松奋战——雷神H30电竞耳机
9 挑战DC——华硕ZenFone Zoom手机
12 无线中心再升级——TOTOLINK A3004NS路由器
13 融传统于时尚——金士顿金猴贺岁限量版U盘

应用聚焦
14 详探——手机的耗电与节电

专栏评述
16 不寻常事件记——回顾游戏行业年度十大现象
22 Steam抢先体验计划会成为定时炸弹吗？
23 单机游戏 生死两茫茫
24 特修斯之船
25 差评满天飞
26 致命怪兽塔
27 无法致敬

28 要闻闪回

大众特报
32 移我所想，2016年科技让生活更时尚
33 搭载英特尔处理器，华为发布其首款2合1笔记本
34 诺基亚成长基金募集新一期基金3.5 亿美元，用于投资物联网
35 爱普生全新CH-TW5300系列家用投影机，把电影院搬回家
36 权威机构认证，华硕X技术可大幅提升显卡寿命
37 英特尔携手Lady Gaga惊艳第58届格莱美，献上精彩音乐盛宴
38 跨平台跨设备Office 365为用户提升移动生产力
39 Adobe Acrobat DC颠覆传统办公模式
40 杉果游戏生日趴点燃京城

专题企划
42 星海恩怨录——《星际争霸》系列谈

前线地带
58 在鬼畜的时空中行走——量子破碎





评游析道

古墓丽影：崛起

龙门茶社

那些徘徊在游戏当中的宠物们

P63

《古墓丽影：崛起》拿出了一份令玩家们满意的答卷，但却没能满足玩家们体验过《古墓丽影9》所产生的巨大期待，玩家们对《古墓丽影：崛起》的期望过高，《古墓丽影：崛起》却必须是一个守势的作品，二者的矛盾中产生了玩家们对《古墓丽影：崛起》的一些失望情绪。

P116

我们总能在一些游戏中发现一个身影，他们可能没有最强的战斗力，无法给你带来最大的帮助，甚至对你来说没有任何作用。但他们总是会默默陪伴着你，直到游戏结束，这就是游戏当中的宠物。那么，这些或者可爱或者有内涵的宠物朋友们，又给你留下了怎样的游戏记忆呢？

60 重启杀戮之旅——杀手

评游析道

63 古墓丽影：崛起

67 辐射4

71 星际争霸Ⅱ：虚空之遗

75 家园：卡拉克沙漠

77 幽浮2

81 当“奇兵”不再能称奇

84 不是年度游戏——2015的另一面

游击九课

86 《火影忍者》——同名手游你愿意再玩一遍吗？

88 《美女少梦工厂》——养女十八年，为今嫁人否

90 《说剑》——悟侠之理

92 《猎鹿人2016》——射人先射马，这次我们试试射动物的游戏

94 《造梦西游》——Flash时代的回忆

95 《球球大作战》——把孩子们聚在一起

96 《农场与城堡》——这一次，不一样的合体消除

97 《魔窟：无尽的地下城》——是勇者就下五十层

98 活下去就是游戏性——生存与冒险手游的两个方向

101 双生：《我叫MT3》和《神雕侠侣》的隐秘关系

104 《皇室战争》和它开启的未来：充满机会的即时对抗领域

106 离开《水果忍者》之后，他们做了什么？

109 为什么苹果付费榜的人肉刷榜行为愈演愈烈？

极限竞技

114 LSPL2016英雄联盟甲级职业联赛春季赛，老牌战队的再起与落寞

龙门茶社

116 那些徘徊在游戏当中的宠物们

游戏人生

122 废土余生

读编往来

126 微博留言

TOPTEN

127 2016年游戏排行榜

小身材大能量
戴尔Optiplex 3040商务微型机

■ 魔之左手



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

◆戴尔（Dell）◆已上市◆6683元起，样品价格8673元◆附件：电源及连线、键鼠套装、WiFi天线、说明书、软件光盘等◆推荐：公司和家庭办公用户◆咨询电话：800-858-0888（销售咨询）◆相似产品：联想扬天A8800Q、Intel NUC、Steam Box等微型台式机电脑

商务台式电脑给人的印象有两个极端，高性能产品就显得傻大黑粗，而简洁纤细的产品则大都性能低下，只适合一些最简单的办公应用。不过戴尔推出的最新一代Optiplex台式电脑正在改变我们的印象，它们不仅拥有强大的性能，而且外形更加出色，其中的小型和微型机箱型号体积也进一步减小，让我们的办公PC拥有了不一样的体验。







3040系列是新一代Optiplex台式机的入门级产品，全部采用稳重的全黑色调机箱，我们的样品为其中的微型机箱产品，体积比上一代产品更小，与目前正流行的Steam BOX、Intel NUC等微型PC相当，但外形更扁平一些，全配置状态重量仅有1.41Kg，它带有脚垫和支架，既能立置也能卧置，可隐匿在显示器的背后甚至下方（图中显示器为戴尔P2415Q）

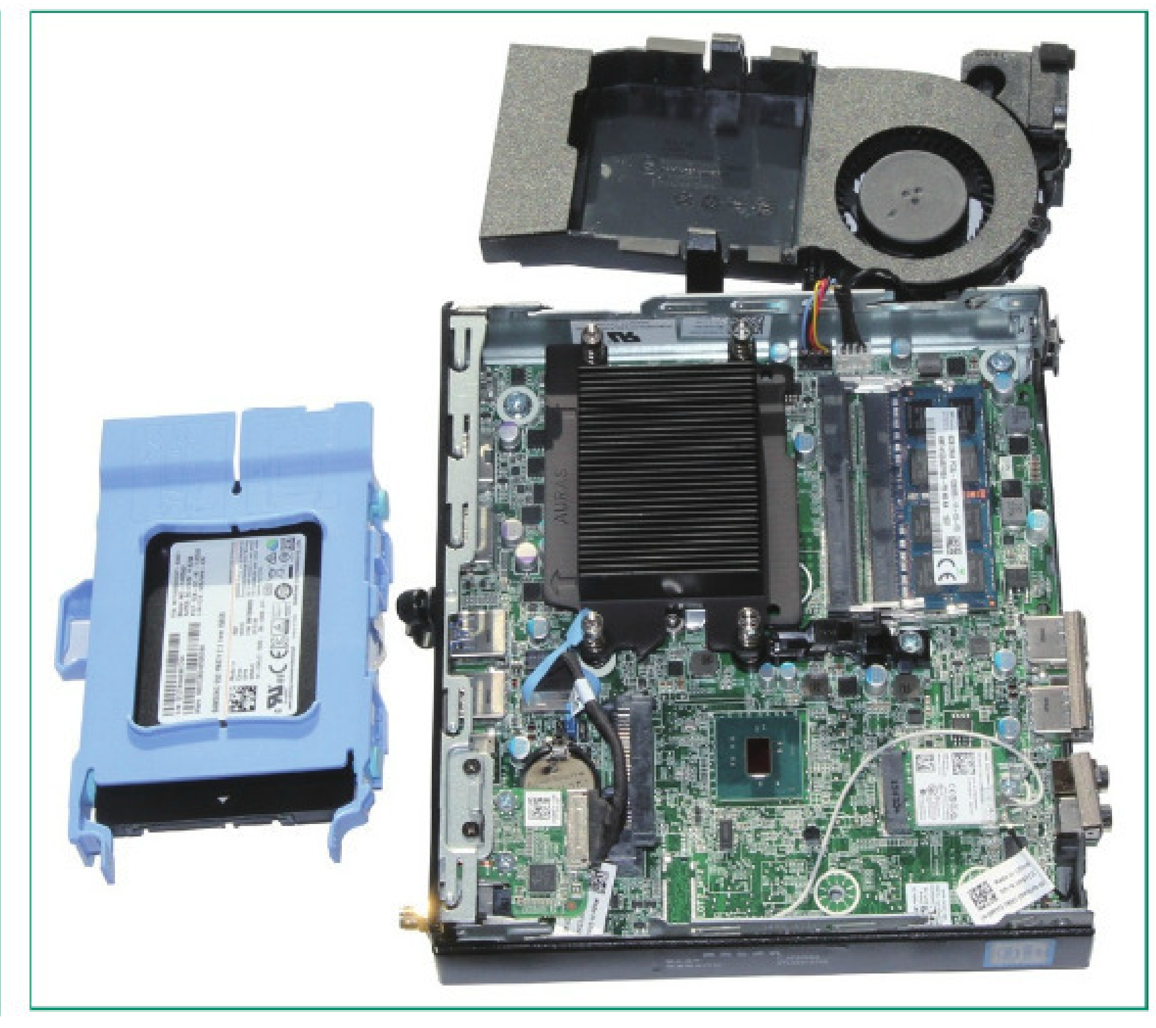
我们的样品搭配外形紧凑的键鼠套装以及小巧的外置电源，不仅占用桌面更小，在需要的时候也可以很方便地移动和重新部署，同时其性能和接口配置等都远胜常见的办公笔记本电脑，可以更好地和高端显示系统搭配使用，如我们采用的戴尔P2415Q 4K显示器或多显示器。Optiplex 3040微型台式机的发热量很小，散热噪声更低，大部分情况下可做到安静运行，只有一些高负载测试中能听到风扇噪声，噪声





Optiplex 3040微型台式机的前后面板除了接口位置几乎全镂空，使其散热能力更好，前部的“Dell”标志牌可旋转，适合不同的放置状态（上图）。相对于我们之前见到的微型台式机，其接口数量更加丰富，而且没有使用Mini HDMI等小型化接口，更易于连接。它采用全金属外壳以屏蔽电磁波，背部带有独立的WiFi天线以更好地接收信号（右图）





新的Optiplex台式机全部采用易拆卸设计，我们的微型台式机样品当然也可免工具拆装，而且不仅外壳可以很容易地拆下，硬盘、散热器、内存都可以徒手方便地拆装，便于检查维护或升级

样品配置	
处理器	英特尔酷睿i5-6500T@2.5GHz（最高睿频3.1GHz）
内存	单通道8GB DDR3-1600
硬盘	256GB SATA固态硬盘
显卡	英特尔HD 530核芯显卡
光驱	无
显示器	不含显示器
无线连接	802.11ac、蓝牙4.0
背部接口	USB 3.0×4，USB 2.0×2，HDMI、Display Port×2，网线接口、安全锁等
前置接口	USB 3.0×2，USB 2.0×2，
操控	戴尔KB216键盘+MS116鼠标
重量	1.41kg
尺寸	82mm×178mm×36mm
操作系统	Windows 10



新Optiplex系列台式机附赠键鼠套装，也是比较轻薄且噪声较小的型号，符合其设计定位

性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
PCMark 8	HOME	3270
	CREATIVE	4047
	WORK	4529
3DMark	Sky Diver	3659
	Fire Strike	731
CINEBENCH R15	OpenGL	33.36fps
	CPU	466cb
Unigine Valley Benchmark 1.0	1280×720，中等画质	23.2fps
Unigine Heaven Benchmark 4.0	1280×720，中等画质	24.3fps
古墓丽影9	1920×1080，普通画质	23.9fps
街头霸王4	1920×1080，最高画质	42.05fps
MediaCoder手机转码（Intel GPU加速）	转码速率	19.76×
	压缩比例	1.2:1
Fritz Chess Benchmark	4线程	8800千步/秒
Furmark	稳定性测试，最高温度	68℃

大小类似常见的笔记本电脑。

我们的样品并非标准型号，而是选配了更高容量的内存和固态硬盘，使其性能有了明显提升，例如在安装大量测试软件后，包括BIOS自检在内的开机时间不足15秒，其中操作系统载入时间不足10秒。

从测试成绩看，第六代智能酷睿处理器及其核芯显卡的性能都相当出色，尽管选用的是低功耗版的桌面型号，但其计算能力不逊于高端笔记本处理器，3D显示性能甚至接近中端笔记本独显，因此它不仅拥有强大的办公应用能力，还有一定的3D处理能力，当然要进行专业级的3D影像处理和设计的话，应该选择Optiplex系列中的微塔式机箱型号，以便升级安装独立显卡。

总结：新Optiplex系列台式机是相当出色的办公PC产品，通过不同的内部配置和外形设计，可满足不同办公用户的需求，而且在办公用户比较在意的稳定性、功耗、维护能力、部署能力、电磁信号，都表现得相当不错。新Optiplex的性价比较高，而且戴尔还推出了不安装Windows操作系统的型号，价格更加优惠。

带来WiFi信号的萤火虫

华三魔术家F1无线中继器

■青岚



◆华三通讯（H3C）◆已上市◆149/338元（独立/与魔术家B1路由器套装）
◆附件：说明书等◆推荐：需要补强无线信号的家庭用户◆咨询电话：400-600-9999（客服热线）◆相似产品：网件WN3050RP、TP-LINK TL-WA832RE、极卫星等无线扩展器



在面向家庭消费市场的路由器介绍中，我们经常能看到对一些特色信号、天线技术的描述，而其中特别强调的，常常是让厂商和用户都很头疼的“穿墙”问题，这是因为与商用无线网网络的应用环境不同，家庭房屋面积通常更小，但却有更多小开间、更多遮蔽物和更严格的无线功率限制。除了路由器自身的技术外，很多厂商也开始尝试类似商用无线网络的多发射点方式，但通过Ap（Access Point，接入点）扩展对家庭用户来说，无论是布线安装还是设置都过于复杂，所以有了无线扩展/放大器这一产品。其实从使用方式和感受看，无线扩展/放大器和使用路由器进行无线桥接是一样的，不过安装设置更简单，通常外形也更小巧可爱，或者和华三魔术家F1（Magic F1）一样，提供一些额外的能力。



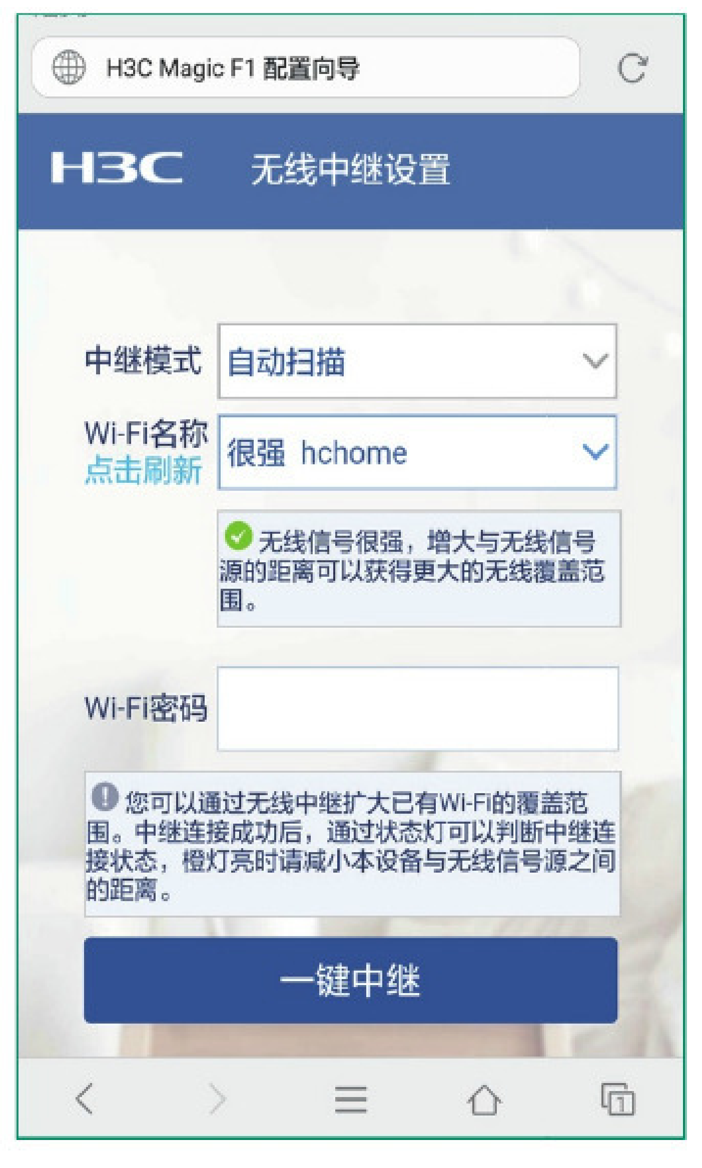


魔术家F1的名称来源于萤火虫的英文FireFly，这是因为它附带的夜灯功能。当其侧面的光线感应器感觉到夜幕已经降临后，就会开启“尾部”温馨的灯光，这时魔术家F1看起来非常像是趴在墙上的一只胖胖萤火虫

魔术家F1的无线发射能力与魔术家B1无线路由器几乎完全一致，内部带有两个3dBi全向天线，发射功率20dBm，支持多种加密方式、可进行4档功率调节、能自动休眠和唤醒。在实际测试中，距F1无线扩展器1.5米和5米无障碍情况下，其信号强度为75%和60%左右，实际传输速度与F1和路由器之间的连接情况有关，如果F1与路由器距离5米以内且无障碍物，无线连接F1和近距离直连主路由器基本相同，如F1与路由器距离较远或中间有障碍，连接速度会有明显下降，不过还是比在同一房间连接主路由器信号要好一些。



魔术家F1的外形和圆盘形的魔术家B1路由器相映成趣，也是一对最好的“官配”搭档，或者说是CP，华三提供了相应的BF（Best Friend）套装产品。这两者配合使用时无需进行设置，F1通电后便会自动连接并接收B1的设置，进行网络扩展





在与其他品牌路由器配合时，魔术家F1可通过PC或移动App进行设置。它可自动扫描最强的网络，支持300Mbps 802.11n协议，但只支持2.4GHz频段。另外通过这一App还可进行灯光设置、连接设备管理、固件升级等操作

通过华三自有技术，一台B1路由器可支持3个F1扩展器共同工作，“信道优选”技术让扩展器能自动选择最强网络进行适配扩展，例如与B1路由器距离较远时，F1会选择连接一台信号最好的F1进行信号交流；同时“环路避免”技术可防止多个F1中继器直接互相连接而均未连接B1路由器，造成断开外部网络的情况。比较遗憾的是，由于其他品牌路由器并不支持华三的一些特有技术，因此目前都只能连接一台F1进行网络扩展。

F1扩展器的尾部LED灯基本可满足典型的小房间如洗手间、走廊、儿童卧室、书房、储藏室等处的夜间行动照明，或照亮卧室等大房间的部分地面，但又不至于过分明亮而影响夜间休息。其LED灯的功耗仅有0.05W，且几乎不会发热，基本无需担心耗电防火等问题。

总结： 华三魔术家F1是一台非常实用的家庭无线网络扩展设备，可以很方便地消灭家庭内的无线信号“死角”，并为这些房间增添夜灯功能。对魔术家B1路由器的用户来说，更是可以通过B1与多个F1的组合，让大户型房屋实现更好更均匀的无线信号覆盖。P

轻松奋战
雷神H30电竞耳机

■ 魔之左手



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

◆雷神（Thunderobot）◆已上市◆399元◆附件：麦克风、PC连线、收音头海绵套、用户指南等◆推荐：中端数码和PC玩家用户
◆咨询电话：400-699-9999（售后支持）
◆相似产品：赛睿西伯利亚P100、Tt eSPORTS斗龙克诺司耳机等

经过两年的高速发展后，主打游戏笔记本的雷神这一品牌已经成为了相当有影响力的品牌。新的一年，雷神开始在游戏市场更深的耕耘，例如加强游戏文化推广，拥有了自己的游戏战队，以及推出更多的游戏周边设备，如“铠甲”包、键鼠等产品。其中雷神H30游戏耳麦是一款非常特殊的产品，它是由雷神收集国内用户反映的情况和需求，委托老牌音频厂商Creative（创新）提供技术方案和生产，特别强调移动便携性、专业化的音质以及优良的产品稳定性，这款产品同时也被Creative列入了自家产品线，投入其他地区的市场，即Sound BlasterX H3。





雷神H30外形中规中矩，采用全黑配色，塑料头带和耳罩外侧分别带有雷神和创新的商标与产品型号标识。尽管没有采用金属材质、大口径单元等比较高大上的配置，但带来的是特别轻松的佩戴感受，含标配连线与麦克风的重量仅有200g，取下麦克风后重量为190g左右



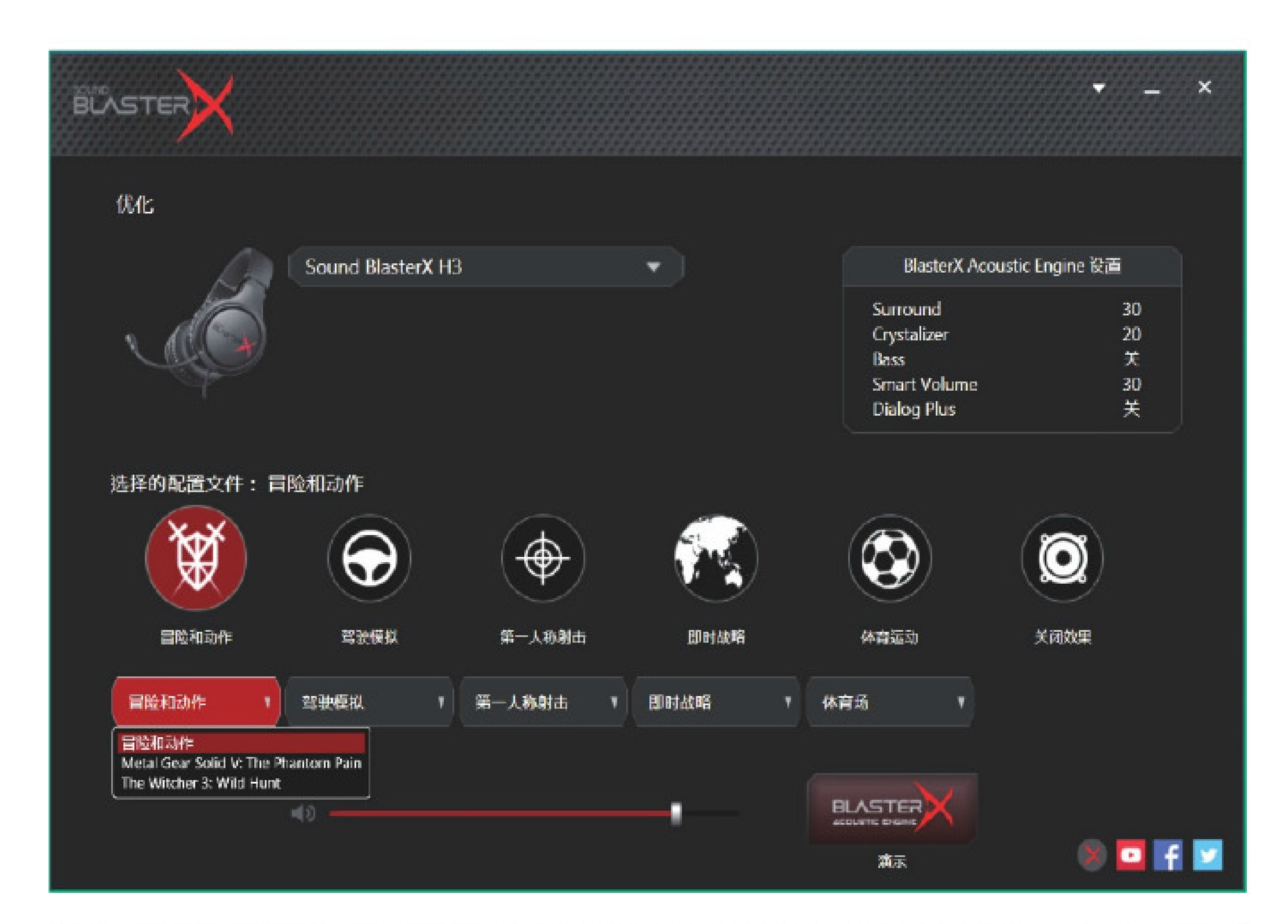
雷神H30不仅轻巧，耳罩部分还能折叠收起，折叠后大小仅相当于成人手掌，更便于携带

雷神H30的头带、衬垫、耳罩都没有选择特别高端或柔软的材质，但较小的重量和头带弹力，以及对头型的适应度更好，使其佩戴比较舒适，特别是对头顶、耳廓等处的压力都较小，有利





雷神H30采用可插拔降噪麦克风，较长的麦克风蛇形管能让受话头尽量贴近用户嘴部，附赠防风噪的海绵套。它默认配置1米左右的连线，配有耳麦合一接口及线控，能调节音量或开关麦克风功能（左图）。如需连接台式机可安装1.2米Y形连线，提供麦克风与耳机双接口（右图）





雷神H30可搭配Creative BlasterX Acoustic Engine软件使用，其中预制了几种典型游戏的配置（上图），还带有3D音效测试功能（下图）

于长时间佩戴。它采用40mm单元发声单元，耳麦频响范围100Hz～15kHz，耳麦灵敏度-40db，额定功率达到118db/mW，可获得很高的音量。其调校偏向于“温暖”风格，更适合数码设备上的音乐、视频播放，连接PC玩游戏时可通过软件更改为更适合的风格；其默认连线较轻较软，而针对PC的附加连线虽然外形类似，但要粗硬一些，针对不同使用环境有所区别，两者外部都采用尼龙缠绕工艺，牢固且可防缠绕。

连接移动设备使用时，雷神H30对设备在音视频播放中都有较好的表现，分辨力较好，高中低音表现比较平衡，麦克风的效果也基本可满足用户录音录像和通话的需求，支持常见Android和iOS设备，也可支持游戏主机（可能需选购配件）。

在连接PC设备时，雷神H30的线长足以够到置于电脑桌下的台式机，甚至有相当的富裕，不过这也带来了理线比较麻烦的问题，而且产生晃动后因线缆较硬会有比较明显的线噪。在实际游戏中，即使是Creative BlasterX Acoustic Engine已经预置的游戏，在优化后的3D音效表现也没有演示的那么明显，但对游戏中的音效、语音等表现还是有一定优化的。

总结：雷神H30的内外设计都不追求炫目，但朴实无华的它与数码设备和PC配合都有较好的表现，针对内地电竞用户的使用习惯和需求也有一定的优化，是一款不错的高性价比中端耳机。P

挑战DC
华硕ZenFone Zoom手机

■ 魔之左手



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆华硕（Asus）◆已上市◆2799元起◆附件：充电器、USB连线、挂绳、说明书等◆推荐：追求更强拍摄能力的高端手机用户◆咨询电话：400-000-7555（智能手机服务专线）◆相似产品：三星Galaxy S4 ZOOM等

手机的照相功能日渐强大是不争的事实，但我们也看到消费级DC（数码相机），特别是与手机拍照存在明显定位冲突的WiFi卡片相机仍然在不断推出新品，它们除了代表着相机厂商的自尊外，一个重要的优势就是DC可以轻易提供的光学变焦镜头组仍然是手机的能力短板，变焦能够为用户提供更加灵活多样的拍摄能力，设计良好的镜头组则能让图像在色彩、清晰度等方面有更好的表现。虽然手机厂商也在市场中投放了多种配置变焦镜头的手机，但产品评价和市场反映都不是很好，这一状况，也许将在最新一款光学变焦手机——华硕ZenFone Zoom上得到改变。





华硕ZenFone Zoom手机外形流畅，做工精细，它采用5.5英寸全高清防蓝光IPS屏，侧面窄边设计，支持10点触控，表面配备高强度的第四代康宁大猩猩玻璃以及防指纹涂层，显示效果出色且触感顺滑、反应灵敏，支持手套模式和手势操作。其前置500万像素摄像头拥有F2.0大光圈和广角镜头，为用户提供了良好的自拍能力



从背部设计看，华硕ZenFone Zoom手机与之前的光学变焦手机完全不同，没有类似DC的伸出式镜头，和其他大屏智能手机的形状差别不大，其背部摄像头及镜头部分只是微微高出壳体，与皮质手机后盖完全融为一体，最大厚度为11.95mm，侧边厚度仅有5mm





←↙华硕ZenFone Zoom手机背部摄像头分辨率为1300万像素，在背部中央微微凸出的圆形区域内布置有10片HOYA镜头组，支持光学防抖和3倍变焦，镜头组通过棱镜改变光路方向，横置在机体内，没有突出部件。它还带有激光对焦功能，使其对焦速度亦不逊于常见卡片式DC



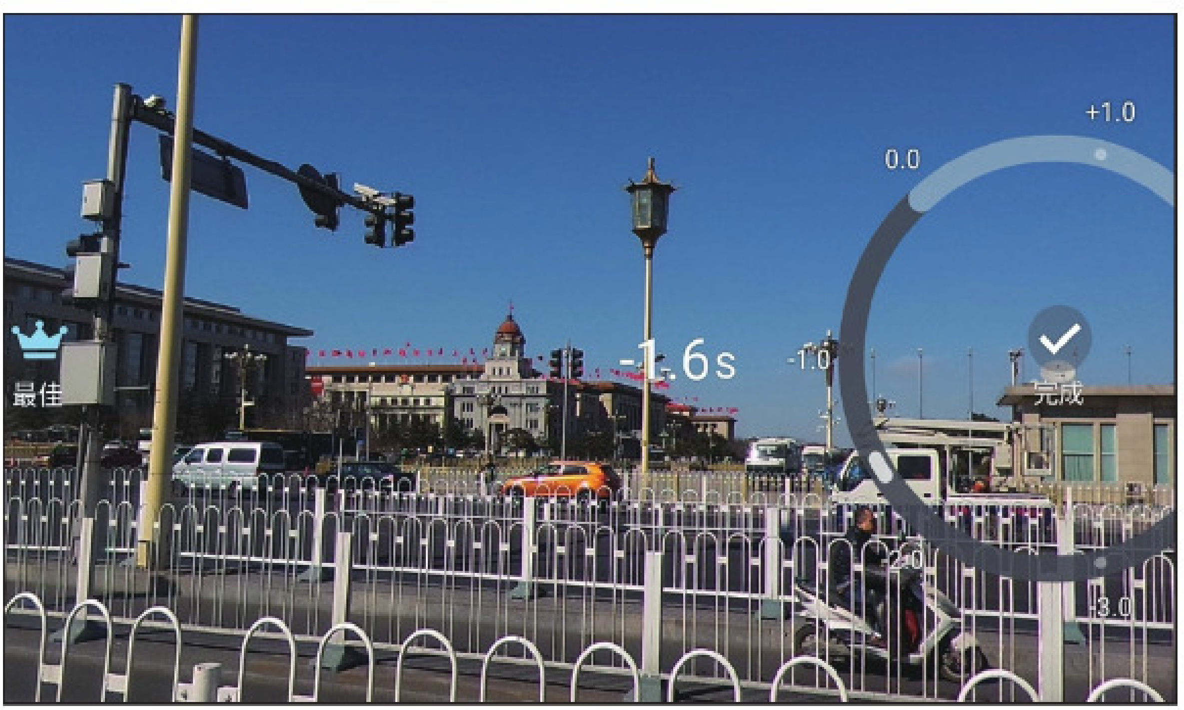


→↗华硕ZenFone Zoom手机侧面不仅带有专用的拍照、录像实体按键，还将音量键设置为实体变焦键，可以使用与卡片DC类似的方式操作拍摄。机体侧面的挂绳孔及附赠的挂绳让它在携带方式上也与卡片DC相似

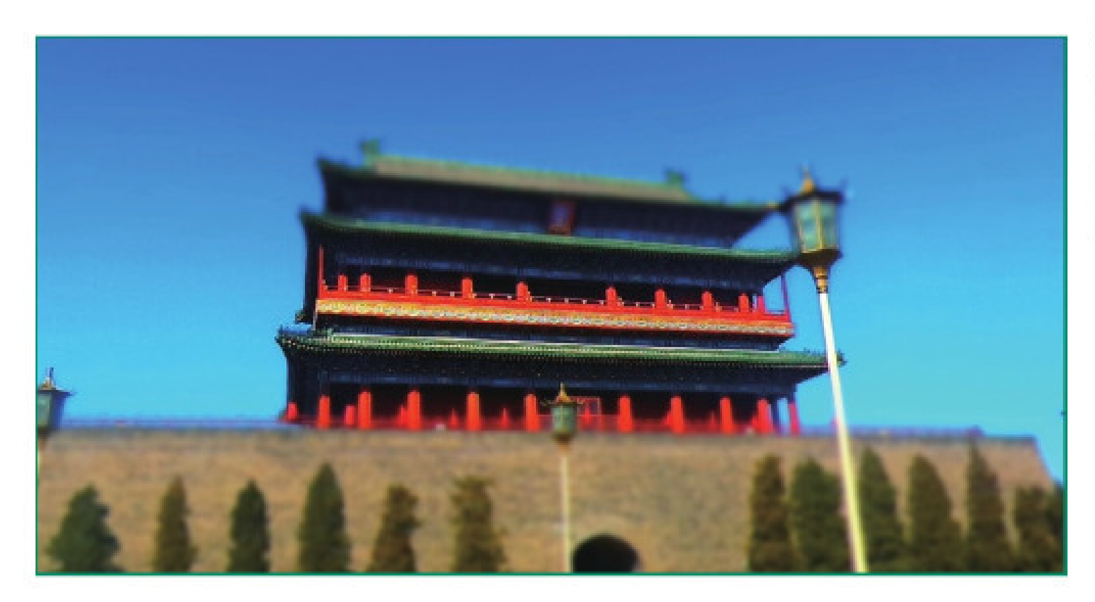






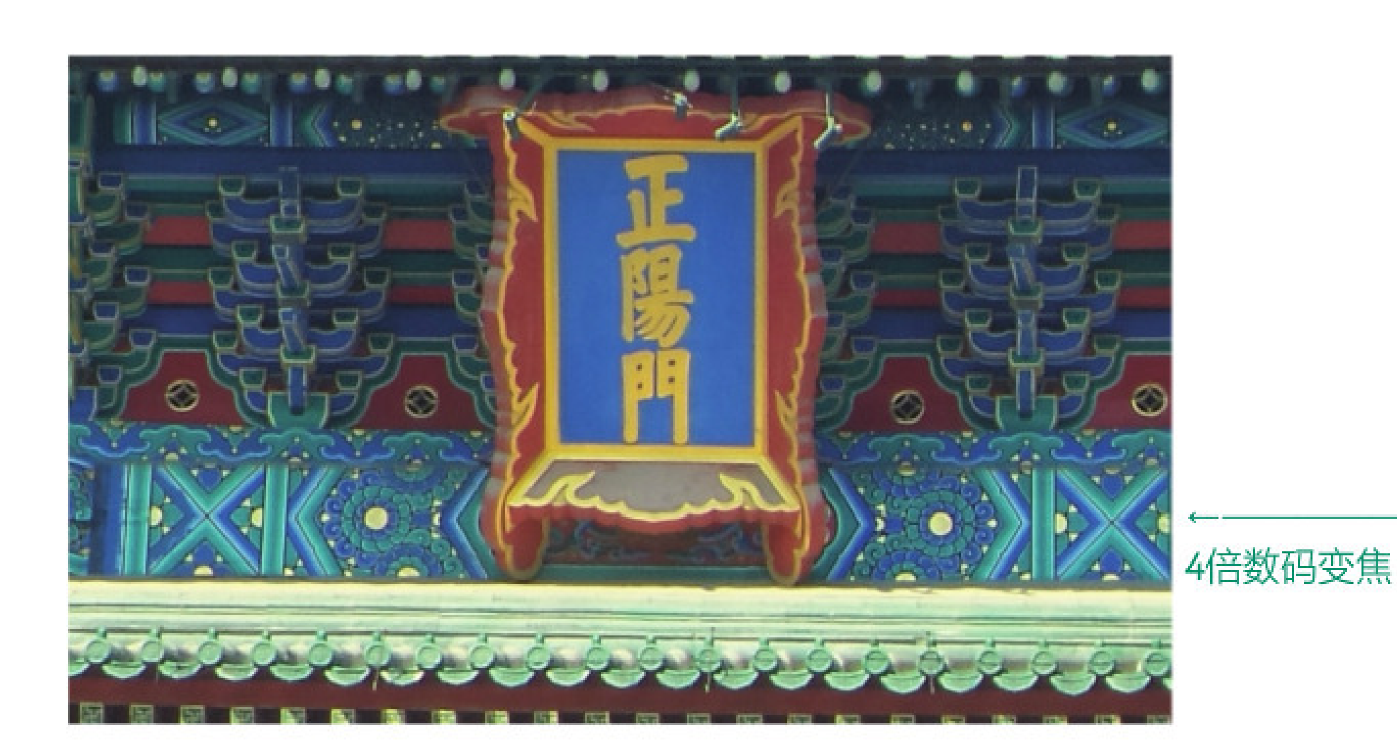


↑→↓作为强调拍摄能力的智能设备，华硕ZenFone Zoom手机不仅具有良好的硬件配置，也充分利用智能设备的计算处理能力，提供了大量的拍摄特效和拍摄模式（上图），包括GIF动画、超高画质（组合多张照片以达到超高像素）、时光回溯（右图：记录拍摄一段时间的连续画面进行选择）、自动删除（自动剔除背景中的活动物体如行人等）、全部微笑（连续拍摄多张照片并将挑选每个人的最佳表情组合为完美照片），还有微缩模型效果（下图：让自定义范围内的成像类似于塑胶模型，其他部分则模糊以模拟微距拍摄效果）和慢速、快速录像等功能。





↓ 3倍光学变焦



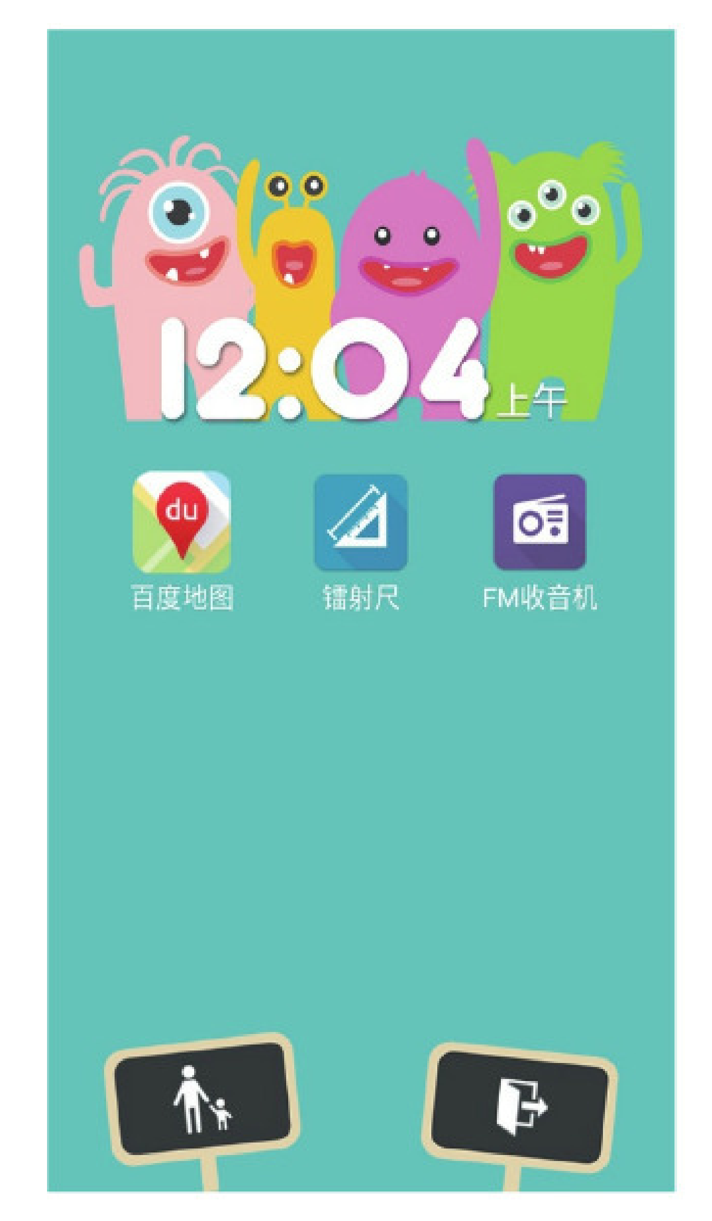
←4倍数码变焦



↑↗华硕ZenFone Zoom手机的3倍变焦效果，可以更清晰地拍摄较远处的景物，而在这一基础上再进行4倍数码变焦，即可实现12倍变焦。由于仅进行了低倍率数码变焦处理，所以图像质量还算不错，用于社交平台或数码设备观赏使用完全没有问题

作为华硕的旗舰机型，ZenFone Zoom手机拥有强大的配置和出色的性能，其普通版和高端版产品采用64位Intel凌动ATOM Z3580/3590处理器，主频达到2.3/2.5GHz，配置64GB/128GB存储空间。两个版本均拥有4GB运行内存，采用Android 5.0操作系统和华硕ZenUI界面，支持移动及联通4G标准和NFC技术，采用单Micro SIM卡插槽，支持最大128GB容量的Micro SD卡扩展。它内置3000mAh电池，通过标配的18W（9V/2A）充电器，可在30分钟内从0%充电至60%，内置多种省电模式，用户可选择从“性能模式”到拥有近3倍续航时间的“超级省电模式”的不同使用方式。

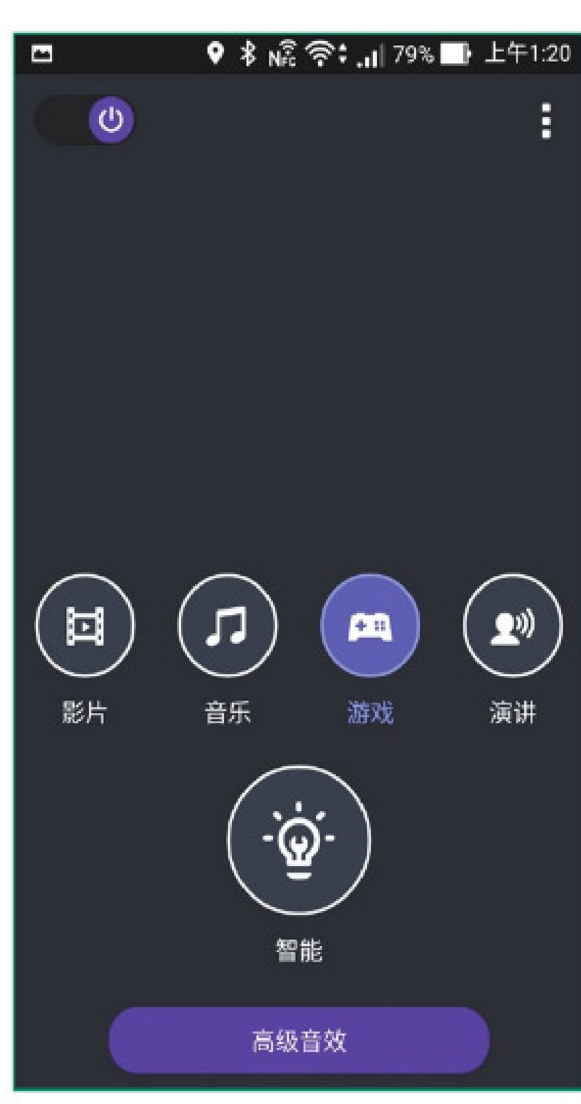
在基于高性能模式的实际测试中，我们的ZenFone Zoom普通版手机安兔兔总分达到61000分以上，与近期其他品牌的高端



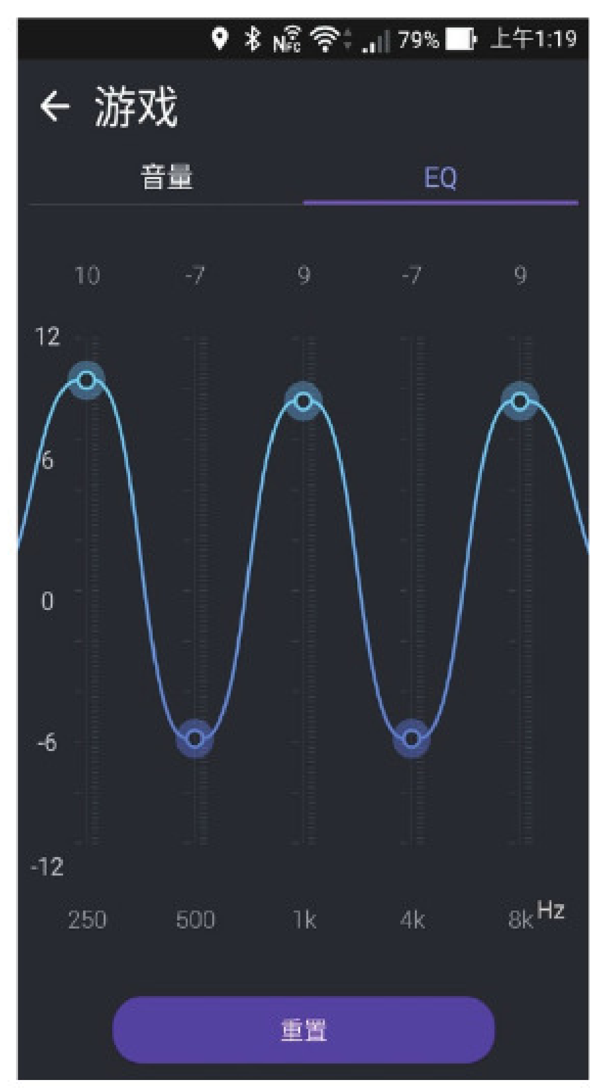
作为一款旗舰级手机，华硕ZenFone Zoom很可能会作为家庭共享的移动多媒体和信息交流平台，其多用户模式让用户可以更放心的将手机交给他人使用，简易模式和童趣模式界面（如图）则分别适合老人的使用习惯和控制孩子的使用，它还提供了Share link文件共享工具，以及PlayTo无线播放设备连接功能

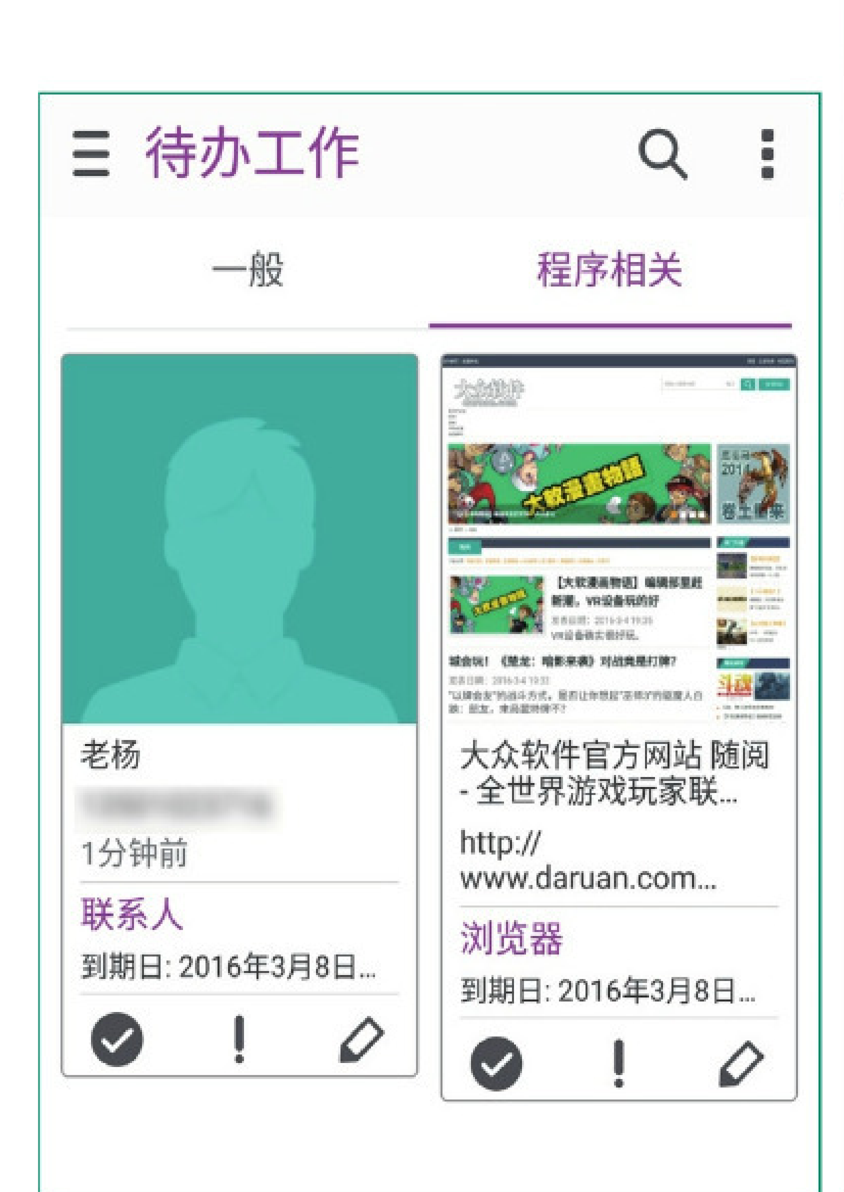






华硕ZenFone Zoom自带声音和显示调节能力能让它满足各种不同的多媒体播放和欣赏需求







华硕ZenFone Zoom还内置大量华硕和其他厂商提供的生活、办公、应用辅助工具，例如用户可在浏览器、邮件、短信等各种程序中通过“分享”操作快速生成“Do It Later”待办事项（图），与自定义日程进行综合管理，可提升工作和生活效率；内置多个档次的性能/功耗预设方案让不同用户可以根据需求快速选择切换

旗舰级手机处于同一水平。即使在功耗与性能平衡的“一般模式”下，安兔兔得分也有59000分以上，NenaMark 2.4测试全程保持最高的60fps帧速，3Dmark Ice Storm Extreme的多个场景平均帧速也达到60fps左右，完全可满足高端用户的需求。在使用75%音量和亮度播放720P高清MP4视频时，续航时间可达7小时以上。

无论通过触控还是按键，ZenFone Zoom手机都可很舒服方便地进行拍摄，而且拥有一定的环境判断能力，例如在光线不足或亮度变化较大时会自动推荐用户开启HDR功能。美中不足的是它没有提供黑屏快速抓拍功能，只能通过快门键直接进入拍摄界面，再选景、对焦、拍摄，反应时间比中高端专业相机要长一些。

总结： 无论是摄像系统还是处理器的配置，华硕ZenFone Zoom手机都有些不走寻常路的感觉。虽然有只支持单SIM卡和重量、体积稍大的问题，但却有着自己独特的魅力。P

无线中心再升级
TOTOLINK A3004NS路由器

■ 魔之左手



炫目度：★★★

口水度：★★★★

性价比：★★★★☆

◆TOTOLINK◆已上市◆399元◆附件：电源、网线、说明书、质保证书等◆推荐：追求性价比和易用性的中高端用户◆咨询电话：400-678-0790（技术支持）◆相似产品：TOTOLINK A850R、TP-LINK TL-WDR6510等

无线路由器早已是我们家庭中的必备产品，随着无线设备和应用的升级，无线路由器不仅标准和速度有所提升，而且还在不断寻找新的发展方向。作为传统的无线设备厂商，TOTOLINK最近投入内地市场的新一代802.11ac路由器就通过增强的无线管理能力、USB扩展和存储管理能力等，为我们带来了不同的应用感受。



TOTOLINK A3004NS仍然采用品牌传统的乳白色方正外形，比较轻薄小巧，4根5dBi天线仍然可支持270°旋转和90°折叠，不过细节设计方面有自己的特色，例如天线两两成对安装在两侧，指示灯则位于一侧的凹陷区域内。它支持2.4GHz和5.8GHz双频段，最高速率分别可达400Mbps和867Mbps，双频同时使用时，无线局域网的总带宽可达1300Mbps



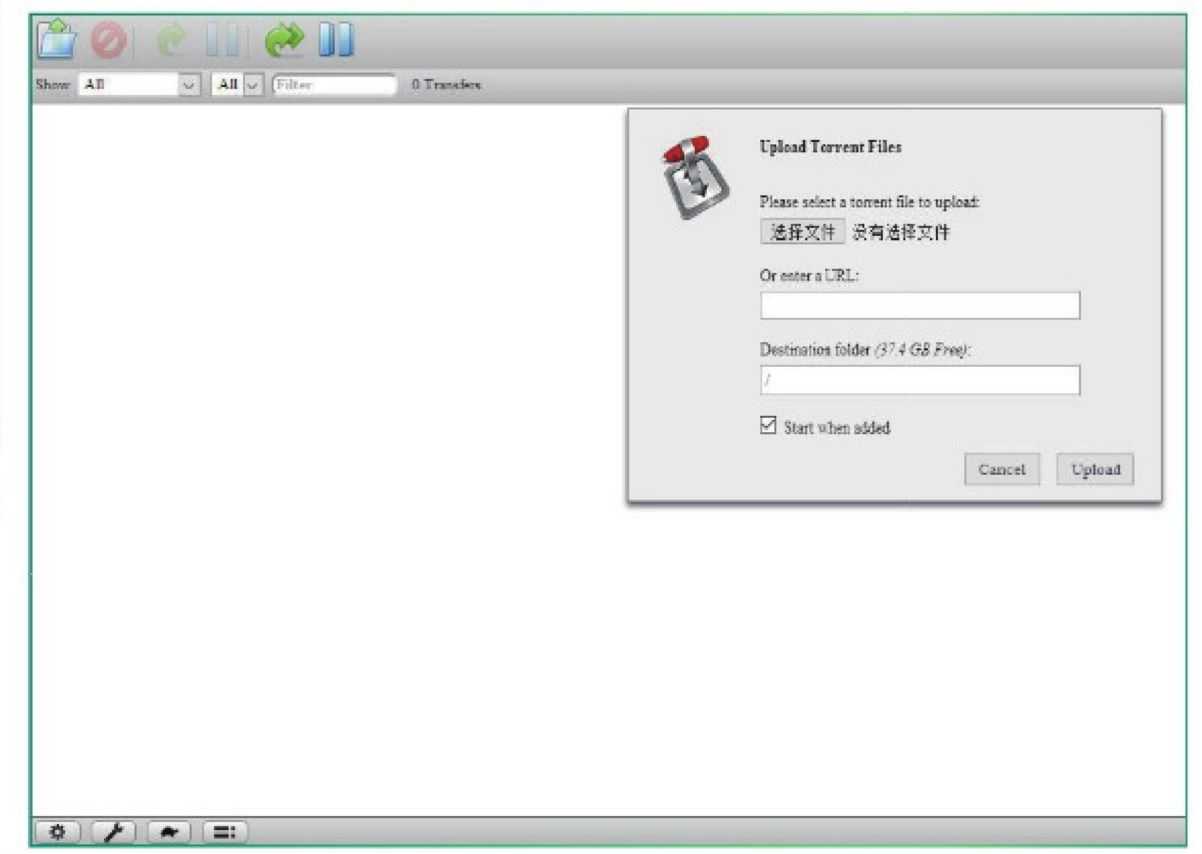
A3004NS采用千兆有线输入/输出接口，相对于之前的产品进一步提升了高端应用能力，当然它提供的USB 3.0接口传输速率高达480Mbps，也需要更高的有线/无线连接速度才能真正得到发挥



A3004NS的散热孔全部位于下表面，且从设计上放弃了悬挂使用方式



↑→除了基本的网络和安全功能外，A3004NS设置界面中最明显的变化就是与USB设备有关的共享和离线下载、FTP、媒体服务器等功能。



融传统于时尚
金士顿金猴贺岁限量版U盘

■青岚

每年春节前，金士顿都会推出一款根据当年生肖设计的U盘产品，更难能可贵的是，每一年的生肖U盘在外形上都有自己的特色，将数码时尚和传统习俗融合在一起，惹人喜爱又彰显个性。它们不仅是特别应景且花费较低的数码礼物，也特别适合拿来珍藏一整年的记忆。



炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★☆

性价比：★★★★

◆金士顿（Kingston）◆已上市◆129元（32GB）◆附件：无◆推荐：家庭数据备份用户、数码礼物买家等◆咨询电话：800-810-1972（客服中心）◆相似产品：金士顿生肖/星座个性U盘、其他品牌个性/金属U盘



金猴贺岁限量版U盘外形小巧，只用猴子头部的造型连接一个完整的USB接口，支持USB 3.0/3.1标准接口。与我们之前见到的大部分生肖U盘设计不同，这款U盘既没有设计动物身体作为U盘套，也没有挂绳位，显然平时更适合装在配套铁盒内

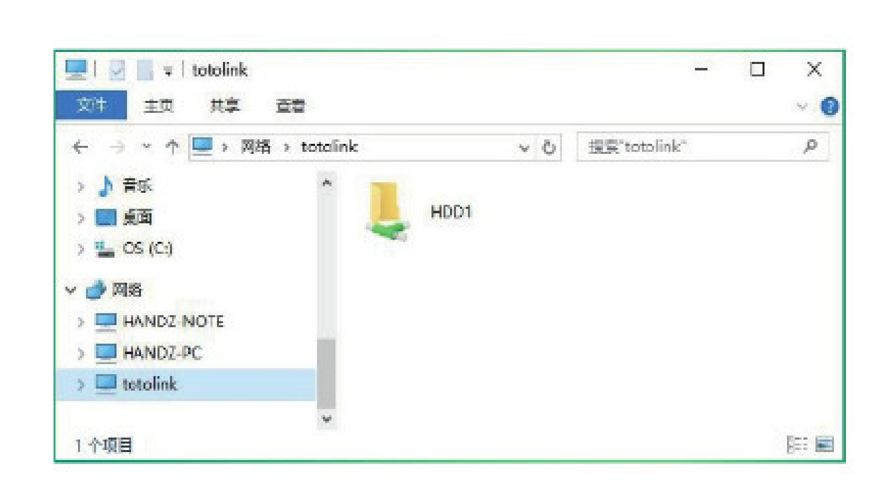
在性能测试中，我们采用技嘉Z170X-Gaming 3主板的原配USB 3.1接口，安装希捷600固态硬盘和金士顿HyperX Savage DDR4内存，使用Windows 10操作系统。软件测试中，金猴贺岁限量版U盘的读取速度可达113MB/s左右，但写入速度仅有20MB/s左右，大文件拷贝测试获得的结果与之类似，读写细碎小文件时的速度会有明显下降。

总结：金猴贺岁限量版U盘的特殊设计和意义使其在市场定位和使用方式上与普通U盘有一定的不同，从测试结果看，其并不突出的写入速度和高速读取能力，显然也更适合用作重要数据备份而非随身数据交流设备。





金猴贺岁限量版U盘实际上是包含特制铁盒包装的整套产品，有些套装还提供了便携袋。铁盒与U盘一样采用喜庆的金色，内部缓冲材料上镂刻着传统书法的“猴”字，特别应景



在A3004NS上连接USB存储设备并设置共享后，用户可在“网络邻居”界面中直接看到和操作共享空间

在实际测试中，我们直接将天线立起，并未针对不同测试地点进行调整，在相距1.5m和5m无障碍物的情况下，2.4GHz与5GHz频段的强度基本没有变化，分别为70%左右和65%左右。使用无线连接的电脑与通过千兆有线连接的电脑（均采用SSD硬盘）进行实际文件传输测试，使用5GHz频段时的平均传输速度为19MB/s左右，但使用2.4GHz频段的传输速度仅有770KB/s左右。

在测试中我们发现其信号强度的变化非常大，在不使用网络的情况下，WiFi信号强度会很快下降至60%，最低为50%左右，如果有网络应用，信号强度也会迅速提升，说明这一产品内置了功率调节功能。。

总结：TOTOLINK A3004NS是一款功能比较全面、性能出色的新标准无线路由器，不仅能为用户提供良好的上网能力，还通过USB接口提供了一定的数据服务功能，成为了简单易用且性价比不错的家庭数据中心。



文 | 墨汁做寿

手机已经成为大家使用频率最高的电子设备，在我们使用手机时，最怕出现的情况是什么呢？相信大家的答案不外乎两种，即“没有WiFi/4G/3G信号了”和“没有电了”，但没有网络信号我们还能欣赏一下本机存储的视频、音乐、书籍，或者拍拍照片、玩玩手游，可电量见底却是一种终极的恐惧，相信很多人都有过这种经历，反正笔者在看到电池图标上窄窄的红线时，如果发现没有充电宝也不在身边，常常会感到汗毛都竖了起来。

目前很多智能手机厂商也关注到了功耗和电量的问题，通过为手机内置多种省电模式、低电量模式等方式，尽量延长用户的使用时间。同时也有很多手机厂商提供快速充电器，让用户可以更快地为手机充入更多电量。不过无论是手机的节电使用方式还是充电功能上，都还有很多让人迷惑的地方，所以我们在这里根据大家日常使用中经常出现的情况，来实际测试一下手机的实际表现，看看应该如何更有效率的耗电，如何节约地使用手机的电量。

实际待机

在我们挑选手机，或者阅读新购手机的说明书时，常常会注意到它们宣称的待机时间非常夸张，远比我们观察到的情况要长得多，换算成天数的话，常常可达7天以上，这究竟是不是真的呢？在不同的使用场景和方式中，待机时间有什么样的不同呢？

相对于使用时长中标注的连续通话时长、视频播放时间、音频播放时间等明确的使用场景，待机时长很少有明确的说明，例如采用什么样的通信标准、是否安装双卡、信号强度如何等，所以我们的测试也采用了不同的无线配置方案。为了避免第三方程序的干扰，在测试中我们选用了两款系统比较“干净”的样品——华硕ZenFone Zoom和荣耀7。由于电量不同时电池电压和放电能力都可能出现变化，会影响电量实际消耗的计算准确性，我们所有的测试均从同一百分比开始，且统计数字不具有准确的定量意义，只用于比较电量消耗情况。

开启WiFi，不使用移动网络

在此次测试中，我们同时开启了蓝牙、NFC功能，但并没有连接相应设备，并不禁止所有原装软件的连线功能，当然关闭了系统升级等功能的自动下载、跳出提示等。这一无线方案应该是大家在家和工作地点最常使用的方式。手机放置地点距离WiFi热点大约5米，WiFi信号达到满格。

在12小时的测试后，手机电量从100%降至93%，如果电池放电能保持平稳的话，说明在这一情况下其待机时间可达171小时，也就是超过一周。

使用4G网络

在此次测试中，除了删除预设的WiFi网络和开启4G网络数据通讯功能外，其他设置与上一项目完全相同。需要注意的是，即使连接了4G网络，手机也是会比较扫描周围WiFi网络的，由于周围没有无密码WiFi，所以手机虽然不断扫描到周围的WiFi网络，但不会自动连接或提示用户连接。另外与厂商测试不同，我们并不会将手机放置在距离4G发射台/塔非常近或完全无遮蔽的情况下，其信号在满格与少一格间不时变化，这倒是比较符合我们实际移动使用的情况。当然在测试过程中手机并没有收到电话、短信、微信等信息，所以必须强调只是“待机”测试，并不是模拟我们日常使用的情况。

在12小时的测试后，手机电量从100%降至90%，如果电池放电能保持平稳的话，说明在这一情况下其待机时间可达120小时，恰好是5天，虽然也相当可观，但待机时间显然比WiFi状态要短得多，如果采用双卡双待，待机时间会更短。

飞行模式

很多人在休息或不需要、甚至主动屏蔽外界信息信息时会选择“飞行模式”，这一模式下的手机至少还是一个相当称职的PDA（个人数字助理），毕竟对已经不习惯戴手表、用闹钟、看纸质书、使用纸质通讯录和备忘录、日程表的现代人来说，完全关掉手机已经很难做到了。另外我们也看到一些介绍手机节电使用方式的文章中，都会提到休息时使用飞行模式这一方式，这样的情况下手机究竟耗电如何呢？

在12小时的测试后，手机电量从100%降至98%，这一结果相当出色，如果电池放电能保持平稳的话，说明在这一情况下的待机时间将达到600小时！也就是25天，已经接近一个月！很显然，对轻度用户来说，休息时启动飞行模式是很不错的选择；而在充电不便的情况下，也不妨适当使用飞行模式来增加手机待机时间。



■图1，2：同一时间的手机软硬件耗电统计

屏幕

随着各种半导体元件的设计与制造工艺进化，手机中的计算部分在性能不断提升的情况下，体积基本保持不变甚至有所缩减，且能耗比不断提升。相对而言，手机屏幕面积不断增大、分辨率不断提升，却并没有太多相关的节能工艺突破，所以当前手机最大的电量消耗实际来自屏幕，例如（**图1，2**）中，我们可以看到屏幕消耗的电量和同一时间段内的网络、多媒体应用相比，差距是多么巨大。很明显，无论是进行任何操作，在保证视觉效果的情况下降低屏幕亮度都可以大幅节约电量消耗。

蓝牙还是扬声器

使用手机进行多媒体播放是手机消耗电量最大的应用之一，除了持续点亮会消耗大量电能外，它还需要计算部分高速工作以进行复杂的视频解码，以及手机扬声器的持续工作。当然很多用户在使用多媒体应用时更倾向于连接耳机，以保留隐私，也避免打扰他人，但也有一些情况需要将声音播放出来，此时也有两个选择，即外放音箱和自带扬声器。

当使用有线音箱进行外放时，手机方面的功耗与音箱的使用方式、功耗等有关，我们无法进行可信的对比，不过随着无线产品的丰富，使用方便、受场地、距离等影响更小的蓝牙音箱正成为影音用户的首选。相对于手机扬声器，蓝牙连接的功耗究竟更大还是更小呢？

我们在测试中使用一段2小时的视频，将音量设置为75%，蓝牙音箱时和手机均支持蓝牙4.0标准。在使用自身扬声器时，视频播放完毕后的手机电量从100%降至73%，而使用蓝牙音箱时，视频播放完毕后的手机电量从100%降至76%，虽然差别不大，但应该可以看出还是较为省电的。需要注意的是，由于蓝牙音箱自带供电系统，因此手机只需提供蓝牙连接所需的电能，与蓝牙音箱自身的音量、功耗都完全没有关系，所以要想获得更洪亮的声音、更出色的音效，同时降低手机耗电，蓝牙音箱是比手机自带扬声器更好的选择。

USB 3.0接口的充电效果

随着支持快充的手机和快充电源的大量出现，很多用户都开始注意电源输出的能力，传统的5V/500mA输出能力几乎已经无法应对新一代高端大屏手机的需求，甚至可能出现充电不如耗电快的情况。1A输出能力成为高端手机充电的起步要求，很多快充电源和手机甚至采用9V高电压以加快充电速度（**图3**）。在这样的情况下，当用户使用电脑设备连接手机时，就可能会感到有些迷茫了，USB 3.0接口的最大输出电流与主流充电器一样达到了1A，它是否比输出电流只有500mA的USB 2.0接口充电更快呢？那么为何有些电脑、主板还会专门设置一个面向数码设备的充电接口呢？而这一接口却常常选择USB 2.0接口，甚至可能是电脑上唯一的一个USB 2.0接口。

在实际测试中，我们将手机电量均消耗至64%，分别连接台式机的标准USB 3.0和USB 2.0接口1小时，观察实际充电量。在1小时的充电测试后，无论是使用USB 3.0还是USB 2.0接口，手机显示的最终电量均为75%，这说明标准USB 3.0接口所谓的最大电流，实际是指设备在取用时可达到的电流强度，而对充电需求来说，除非手机厂商或电脑/主板厂商进行专门的设置，否则还是会按照比较安全的标准电流进行输出。

我们看到的充电优化USB接口通常带有闪电、电池标志，或者采用黄色接口，这些都是关机充电USB接口，即无需开机就能提供充电电流，便于用户使用。不过这些接口并不一定拥有高速充电能力，甚至可能为了充电或电脑自身的安全性而特意选用电流较小的USB 2.0接口。确实也有一些电脑厂商提供了具有高电压和大电流充电能力的USB接口，但在实际使用中还是需要手机自身支持才能实现高速充电，而且和混用快充电源一样，危险性高于使用USB 2.0标准的5V/500mA输出充电。P



■图3：最高输出能力达到18W（9V/2A）的手机充电器

不寻常事件记
回顾游戏行业年度十大现象

文 | 碧海银鲨



回首2015年，对于游戏行业来说，注定是不寻常的一年——腾讯迎来网易这一强劲对手，两强争霸瓜分七成市场份额。中重度手游继续主宰榜单，国产单机游戏出现复苏势头。移动电竞、影游联动、虚拟现实等新概念与新产业逐渐兴起。而在资本层面，私有化与新三板也成为一大趋势……这一系列大事件的发生深刻影响着游戏行业的发展，笔者就此归纳出以下游戏业年度十大现象。

一、网易手游迎来爆发，与腾讯两强霸榜称雄

关键词：网易手游

如果说2014年是网易涉足手游发行的元年，那么2015年就是网易在手游方面迎来大爆发的元年，业内甚至有人将2015年称之为“网易年”。据统计，网易在2015年里发布的手游产品超过40款，其产品数量之大，覆盖类型之广，大大超过了行业人士的预料，尽管我们早已知道网易早在2014年便有80多个项目在同时进行研发。

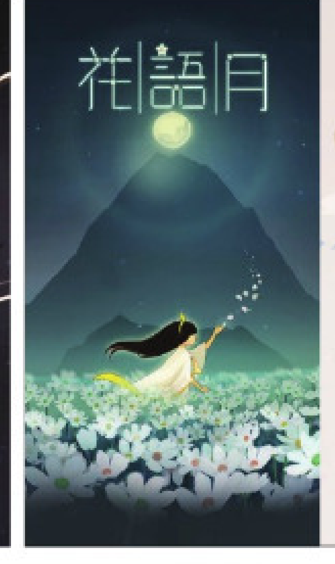
网易在2015年发布了大量的产品，因此在2015年里，先后举办了两场游戏盛典，其中手游都是当之无愧的主角。

2015年5月20日，网易游戏在北京举办了“520游戏热爱日”发布会，并宣布今后将5月20日设立为每年一度的网易游戏热爱日。

2015年12月18日，网易游戏在上海举行了“2015游戏热爱者年度盛典”，这是一场属于玩家的盛典。

除了产品数量暴增之外，网易旗下多款游戏在营收层面也取得了骄人成绩，比如《梦幻西游手游》自2015年3月份上线以来霸榜至今，《大话西游》手游则牢牢霸占着第二名的位置。同时，网易的这两款拳头产品都跻身全球收入榜前十。从App Annie发布的数据上看，2015年11月网易游戏









上左 丁磊与玩家一起开启网易520游戏热爱日的仪式

上中 丁磊在"2015游戏热爱者年度盛典"上致辞

上右 网易发布的无盈利手游《花语月》和《惊梦》广受玩家好评

下左 网易手游一度霸占畅销榜前三甲

下中 因主打国战而大获成功的《六龙争霸3D》

下右 从端游到手游，《穿越火线》从"三亿鼠标的枪战梦想"变为"三亿手机的枪战梦想"

首次超越腾讯游戏，成为iOS渠道全球手游收入最高的公司，这也让行业人士与玩家们看到了通过走精品化的路线，甚至可以实现产品压倒平台与渠道优势的可能。

如果说《梦幻西游》与《大话西游》是网易拿出了自家的王牌端游IP，并聚集精英团队倾尽全力而打造的重度手游精品的话，那么网易还有多款在各大细分领域取得佳绩的产品，比如SLG类型的《率土之滨》、MOBA类型的《乱斗西游2》、代理自日本SE的卡牌手游《乖离性百万亚瑟王》、动画电影IP的3D动作游戏《功夫熊猫》，主打女性向市场的ARPG手游《有杀气童话》、消除游戏《碎碎曲奇》等等。

此外，网易还发布了2款独立游戏性质的无任何收费方式的手游《花语月》与《惊梦》，获得玩家的大量好评，其中《花语月》还获得中国香港和中国台湾地区iPad 2015年度精选，被122国的苹果官方商店推荐。尽管网易并没有从这两款产品中盈利，甚至倒贴钱来做推广，但网易收获了玩家与行业人士一致的赞誉与掌声。除了手游爆发以外，网易在端游方面，以《天谕》为代表的几款端游也都取得了玩家与市场的认可。

网易游戏在2015年的强势表现可谓是从年初贯穿至年末，这种霸气的表现让手游行业沦为网易与腾讯两大巨头争霸的舞台，根据腾讯与网易的2015年Q3财报数据，腾讯Q3手游营收达到了53亿元，而网易的手游收入也超过了24亿元，仅这两家公司单季度实现的手游收入即达到77亿元，占据了手游行业近七成的市场份额。

二、重度游戏已成趋势，端游IP手游大获成功

关键词：端游IP手游

早在2013年底，手游行业就热炒过一番重度游戏即将到来的言论，但2014年的前三个季度里并没有如期出现重度手游唱主角的情形，反而是《刀塔传奇》以其动作卡牌玩法的创新性取得历史性突破，打破腾讯的霸榜垄断地位，赚足了眼球。直到到了2014年Q4，随着《神武》《天龙八部3D》《全民奇迹》《暗黑黎明》《征途》《乱斗西游》等一大波重度游戏的相继上线，并轮番霸占畅销榜高位，移动游戏才终于迎来了真正的重度手游时代。

2015年全年仍然延续了这一势头，网易发布了《梦幻西游》与《大话西游》的端游IP改编手游，牢牢霸占畅销榜前二位的位置。而腾讯与盛大合作，推出了《热血传奇》手游版，一直位居畅销榜前五，而蜗牛后来推出的《九阴》《天子》，以及腾讯推出的《穿越火线》等端游IP改编手游也都取得不错的成绩。

至于其他的无端游IP的重度产品，如腾讯试水FPS手游而率先推出的《全民突击》彻底证明了FPS手游的成功可行性，腾讯与完美世界子公司祖龙娱乐合作的《六龙争霸3D》，因主打国战的细分领域而大获成功。同样，在2015年上线的《拳皇98终极之战》（卡牌）、《列王的纷争》（SLG）、《王者荣耀》（MOBA）、《全民无双》（动作）等细分类型的代表性产品也充分验证了各个中重度游戏类型都至少需要一个爆款的产品，因为这是玩家对于不同类型游戏的选择性带来的市场需求。

三、泛娱乐化浪潮来袭，影游联动已成主旋律

关键词：影游联动

手游行业追逐IP的热潮始于2013年，而后泛娱乐化的IP价值利用模式逐渐被更多的行业人士所认可。由于IP泛指知识产权，因此这一概念所包含的类型极其广泛，既有端游IP、也有动漫IP，网文IP等各种不同类型的，而在这些产品之中，真正在泛娱乐化层面上做







上左 《花千骨》手游植入了其同名电视剧主演赵丽颖的形象
上中 无论电视剧还是游戏都让人失望的《云中歌》
上右 中国移动电竞联盟成立后，王思聪出任英雄联赛轮值主席
下 发掘高校电竞新生代，腾讯举办竞技手游百校联赛

出跨行业影响的往往只有影视IP，而他们实现这一异业合作的有效方式就是被称为“影游联动”的操作模式。

在2015年以前，“影游联动”的模式已经经过多次实践的检验，比如各种综艺节目与电影IP（如《心花怒放》）所改编的跑酷等休闲类型的手游，不过除了最热门的综艺IP《爸爸去哪儿》外，大多数的效果一般，而这种方式也就逐渐陷入了低谷。

到了2015年，天象互动与湖南卫视以及爱奇艺就《花千骨》这部网络小说IP改编的游戏与电视剧，在电视台与视频网站上进行了非常深入的影游联动合作模式，最终取得了远超出预期的成功，不仅该电视剧成为2015年度最热门电视剧之一，网络点播量创下200亿的全新记录，而且手游持续一个多月位居畅销榜前五名，实现了月流水超过2亿的壮举。

除《花千骨》之外，《仙剑客栈》也与同名网剧进行影游联动的深度合作，初期效果表现不错，但此后由于游戏本身的原因而后续表现一落千丈。至于《秦时明月》《琅琊榜》《云中歌》等产品，虽然也在进行影游联动的合作，但最终效果表现各异，比如《秦时明月》电视剧收视不佳，《琅琊榜》收视大热但产品不温不火，而《云中歌》无论电视剧还是游戏都让人失望。

分析这样结果迥异的现象，首先就是游戏结合影视IP选择制作类型的原因，比如《花千骨》选择APRG类型，而《琅琊榜》则是卡牌类型，前者能够很好地贴合粉丝与市场的需求，而卡牌则并不能真正表现出《琅琊榜》的IP精髓，也无怪乎玩家并不太买账了。另外，影游联动最终能够实现的效果如何，还要取决于游戏与电视剧是否具有足够出色的品质，以及能否做到同步上线，比如《甄嬛传》虽然是2013年度的神剧，但其热度已过2年，再加上其IP改编卡牌手游本身品质平平，也就导致了其成绩惨淡的结果。只有两者都成为热门，方能彼此互相影响而进行滚雪球式的加成放大效应，最终成为全民性关注的现象。

中手游与爱奇艺在《功夫少林》上所进行的影游联动倒是闯出一点新意，虽然游戏上线前后并没有一部专门针对《功夫少林》的影视作品存在，但由于少林是一种文化，而在经典的武侠作品中基本都有少林元素的存在，爱奇艺就据此而对喜欢武侠的观众以一种特别的方式引导与推荐，同时也是借助这个机会探索针对特定类型与用户属性的IP互动合作。

随着影游联动的大热，就连网易也成立了影视公司，专门为网易的游戏业务进行更深层次的IP泛娱乐化与影游联动计划，而前畅游游戏事业群总裁王一原本也是唐人影视的最大股东，他也成立了紫龙互娱，将利用其影视IP优势做大泛娱乐化产业，此外还有蓝港与吴奇隆合作，专门成立了“峰与隆”公司，为即将上线的《蜀山战纪》与电视台以及视频网站进行深度的影游联动合作。

四、移动电竞兴起，有望复制端游成功之路

关键词：移动电竞

电子竞技在PC平台上目前已经发展到百亿级别的规模，而以MOBA《英雄联盟》或射击网游《穿越火线》等热门产品所带来的电竞赛事热潮也成功地抢占了MMORPG的风头。随着移动设备的普及与发展，移动游戏如《炉石传说》等富有竞技对抗性的产品也作为新兴项目出现在赛事舞台上，未来手游将成为电竞行业新的发展方向。

目前，有着电竞赛事影响力的手游除了2014年出现的TCG《炉石传说》、卡牌《刀塔传奇》、FPS《全民枪战》、MOBA《乱斗西游》等少数几款生命力持久的产品外，在2015年还先后涌现了FPS《全民突击》《穿越火线》、MOBA《自由之战》《全民超神》《王者荣耀》《虚荣》等成功产品。

去年10月底，由王思聪和英雄互娱牵头，包括完美世界、昆仑万维、熊猫

TV、Imba TV等17家游戏相关公司或机构共同成立了中国移动电竞联盟，欲布局尚处于萌芽期的移动电竞市场。一个多月后，百度、360、小米、UC以及硬核联盟（包括华为、OPPO、vivo、酷派、金立、联想）这五家渠道与中国移动电竞联盟达成合作。中国移动电竞联盟的成立，标志着移动电竞已被厂商、渠道与平台等电竞相关产业链上下游公司与资本市场所看好。对此，熊猫TV创始人王思聪称：“移动电竞的蛋糕已经开始切分，联盟的成立将重塑整个市场格局。”

手机游戏庞大的用户数量注定了移动电竞必然是未来的发展趋势之一，但手机屏幕过小的屏幕，以及操作方式的局限，也让移动电竞的发展前景遭遇了不少质疑。目前，虽然移动电竞的种种问题还难以解决，甚至其盈利模式还需要打上一个问号，但只要现阶段存在的问题随着技术的发展而得到妥善解决，就像游戏用户会从PC平台迁移至手机平台一样，这一趋势是不可阻挡的。

五、海外上市公司私有化，国内公司扎堆新三板

关键词：私有化、新三板

2015年，有多家海外上市公司陆续启动私有化，其中就包括有完美世界、盛大游戏、巨人网络、乐逗游戏、中手游、空中网，甚至主业并非游戏业务的360与陌陌等。而私有化后的游戏公司，大多选择在国内A股上市，如在11月11日，世纪游轮作价131亿元购买巨人网络100%股权，由此巨人网络成功借壳世纪游轮重回A股市场，并引发了20多个涨停。此后在2016年初，完美环球120亿元收购完美世界，溢价412倍回归A股。由此可见，由于A股对游戏股的估值更高，今后还将吸引更多的中概股游戏公司陆续回归。

就在海外上市游戏公司回归A股火热的时候，国内资本却在2015年逐渐对手游冷落起来，手游行业甚至迎来业内所说的“寒冬”，由此造成多家手游公司借壳登陆A股市场失败，而与之相对的，是新三板开始成为多数游戏公司的选择。与主板相比，新三板具有上市门槛低、周期短、手续简便等特点。对于“轻资产”而“融资难”的游戏公司来说，挂牌新三板无疑是获得投资从而推动企业自身发展的一个较好选择。

2015年，是游戏公司扎堆挂牌新三板的一年。据不完全统计，2015年在新三板挂牌的游戏公司超过30家，其中研运一体的游戏公司占比达到37.5%，发行运营的游戏公司占比为25%。在40家挂牌新三板的游戏行业公司中，2010年后成立的公司有24家，这些数据也足以说明近几年来游戏行业爆发力十足。

六、国产单机游戏迎来复苏

关键词：国产单机

2015年是国产单机沉寂了多年后所出现的一个大年，因为近十年来，自从网游兴起之后，在其持续的高利润诱惑下，再加上单机市场一直遭受盗版困扰且长期无解的局面难以打破，不少厂商都纷纷放弃单机而转向网游市场，国产单机市场一度萎缩至占比不足整个国内游戏市场的0.5%份额。

不过，往年的这种萧条景象在2015年得到改观，原因是国产单机游戏找到了一条以挖掘单机游戏IP的价值，通过授权给不同领域合作方进行盈利的全新模式。同时，随着手游的兴起，手游厂商为了能从成千上万款作品中脱颖而出而追逐IP，因为单机游戏往往都有着多年的玩家积累，以及现成的世界观设定，因此单机游戏的IP价值开始被手游厂商所看重，双方一拍即合，由此结果就是让单机游戏在2015年开始得到复苏。

2015年正是单机游戏作品迎来这一全新盈利模式下取得丰厚收获的一年，仅在2015年上市的全新国产单机游戏就包括《轩辕剑外传：穹之扉》《仙剑奇侠传六》《侠客风云传》《御天降魔传》。其中，《轩辕剑外传：穹之扉》口碑不错但销量一般，《仙剑奇侠传六》销量好却因优化差等问题导致口碑遭遇困境，相当于经典老游戏《武林群侠传》重制版的《侠客风云传》基本上取得了双赢，而全新IP的《御天降魔传》并没有获得预期的销量，同时反响也较小。

除了以上顺利发售的国产单机作品以外，一些仍在制作中的产品则遭遇了









上左 新三板成为中小手游公司的新出路
上右 《轩辕剑外传：穹之扉》有好口碑却无好销量
下左 《天使帝国Ⅳ》的上市时间至今仍然是个谜
下右 《洛川群侠传》的研发之路一波三折

各种问题，如《洛川群侠传》的单机研发之路显得一波三折，制作组在宣布放弃之后由于得到投资才得以继续坚持，此外《圣女之歌3》宣布跳票，早在2014年便已制作完成的《天使帝国Ⅳ》的代理商至今未正式公布上市时间。此外，令人欣喜的则有，首款使用虚幻四引擎打造的全新国产单机大作《神舞幻想》以及《古剑奇谭3》项目的启动，还有《天地劫》系列原制作人叶明璋宣布创业，获将会采取类似于新河洛工作室打造《侠客风云传》的模式补完《天地劫》系列的故事。

七、游戏直播平台百家争鸣

关键词：游戏直播平台

回顾2015年，电子竞技的关注度日益提高。伴随着各项赛事的成功举行，以《英雄联盟》为代表的网络游戏风靡全国。正是在网络游戏日益深入普及、用户基数庞大以及职业赛事体系成熟的背景下，国内游戏直播行业进入到了百家争鸣的阶段。

与国外相比较，谷歌、亚马逊等互联网巨头纷纷为游戏直播平台注资，国内等资本力量甚至有过之而无不及，不管是斗鱼TV的2000万美元融资，还是起凡注资给战旗TV的1.1亿元，亦或是王思聪亲自成立并出任CEO的熊猫TV，资本对于游戏直播平台的热度都令人印象深刻。

回顾整个2015年，斗鱼TV、虎牙TV、战旗TV、龙珠TV、火猫TV、熊猫TV等各大主流直播平台之间的竞争与合作已经成为游戏直播领域的主旋律，而随着移动电竞的逐渐兴起，电竞行业与游戏直播平台未来或许还会迎来再一个爆发期，只是由于资本的密集参与，在这表面热闹的背后一定是不会风平浪静的。

八、海外主机入华销量不佳，国产主机抢占市场

关键词：主机游戏

2014年6月之后，伴随着大陆游戏机的解禁，国外家用主机开始纷纷进入大陆市场，微软与索尼这两大主机巨头也前后宣布将会推出行货版主机，看起来中国的主机游戏市场的春天即将到来，但期望过高往往会造成巨大的落差。

比如PS4，在2015年索尼只用11个月就达成1170万台的全球销量，但在国行方面，PS4主机销量官方未曾公开具体数据。不过有消息称，截止2015年11月，Xbox One和PS4国行版合计销量不到60万，实在是少的可怜。造成这一现象的原因除了国行主机发售比原版晚2年外，另一重要原因就是国行主机支持的游戏内容过少。但在PS4中国负责人添田武人看来，主机在中国还是小众市场，甚至未来2-3年内都会是小众市场。但这个市场的用户忠诚度高，游戏热爱程度高，已看到了希望。

值得国内玩家期待的是，《轩辕剑外传：穹之扉》《仙剑奇侠传六》《侠客风云传》《御天降魔传》等国产单机大作均宣布要推出PS4以及Xbox One的主机游戏版本，其中《穹之扉》还同时制作了英文版与日文版。对于这些国产单机游戏的主机销量，自然不能期待太高，大宇也对外表示主要是在试水海外市场，这也是多年以来少有的向海外输出的国产RPG作品。

随着中国对主机游戏的解禁，国内主机游戏市场初显规模，致力于国产主机硬件或相关游戏内容的创业公司也逐渐多了起来，但其中最受关注的是斧子科技。斧子科技由蓝港互动董事长王峰牵头成立，也是他的第二次创业，目前已完成了6000万美元的A轮融资，据称将会拿出半数资金用来引进游戏，目前已谈下上百款专业主机游戏，并正在进行本地化的工作。

除了斧子科技外，腾讯在11月9日发布了微游戏主机MiniStation，也标志着腾讯正式踏足游戏主机行业，但腾讯的主机MiniStation所支持的游戏大多还是手游。不管如何，腾讯入局主机游戏市场，将可以借助腾讯庞大游戏帝国的平台资源与资金实力，或将带领中国主机

游戏直播行业身价TOP主播排行（不包含现役职业选手）

编号	主播昵称	直播游戏	类别	当前预估价格(万/年)
1	若风	LOL	职业选手	2000
2	Miss	LOL	视频解说	1700
3	white	LOL	职业选手	1500
4	小智	LOL	视频解说	1500
5	董小飒	LOL	草根大神	1500
6	dopa	LOL	草根大神	1500
7	小苍	LOL	职业解说	1200
8	JY	LOL	视频解说	1000
9	草莓	LOL	职业选手	1000
10	微笑	LOL	职业选手	1000
11	PDD	LOL	职业选手	1000
12	Burning	DOTA2	职业选手	1000
13	Pis	DOTA2	职业选手	1000
14	YYF	DOTA2	职业选手	1000
15	zhou	DOTA2	职业选手	900
16	Longdd	DOTA2	职业选手	900
17	西门	LOL	草根大神	800
18	2009	DOTA2	职业选手	800
19	洞庭湖	LOL	草根大神	700
20	霸哥	LOL	草根大神	500
21	solofeng	LOL	草根大神	500
22	誓约	LOL	草根大神	500
23	赏金	LOL	草根大神	500
24	卡尔	LOL	草根大神	400
25	皮小秀	LOL	职业选手	300





左 网络上流传的游戏直播行业身价TOP主播排行

右上 《轩辕剑外传：穹之扉》制作人杨渊升在微博上透露游戏将登陆国行PS4主机

右下 腾讯发布的miniStation微游戏机，利用手机作为操控外设

游戏步入蓬勃发展的道路。

九、手机页游（HTML5游戏）未能爆发

关键词：手机页游

自从2010年乔布斯宣布苹果系统将放弃flash而改为支持HTML5后，H5游戏便逐渐兴起，但一直没有真正地发展壮大，到了2014年，以《围住神经猫》在朋友圈的大热，H5游戏开始被大众玩家所认识，但此时的H5游戏大多数仍是轻度的休闲游戏，缺乏粘度以及深度的游戏性，只能短暂地火一把，很难赚大钱，尤其是在微信朋友圈对H5游戏进行封杀之后。

2015年的H5游戏，被触乐科技与白鹭时代提出了一个对应于PC页游的“手机页游”新概念，并且多位大佬也在鼓吹2015年是H5游戏的元年，或将会迎来爆发。从已经过去的2015年来看，H5游戏的发展确有些一些实质性进展，这主要表现在大型化与重度化方面，出现了卡牌、策略、格斗、RPG等中度玩法的产品，相对于《围住神经猫》也是一种进步。

但目前的H5游戏很多仍然是照搬自原生APP的玩法，缺乏针对H5平台特色的原创性，而在性能上却与APP手游有着较大差距，因此不仅没有迎来爆发，反而迎来了一股面临“寒冬”般的倒闭潮，如蓝港火爆游戏平台进行裁员，滴滴打车关闭H5游戏中心，虎扑体育也宣布下架H5平台，这些都让H5产业蒙上一层阴影。

据统计，H5游戏的产品数量已经达到了2826款之多，但月流水最高的不过两三百万，也有说超过了500万的，但业内大佬在参加各种行业会议时，仍然在交流讨论H5游戏何时才能实现500万的月流水，何时才能出现月流水过千万的爆款产品等问题。由此可见，H5游戏目前仍没有找到最适合自己的游戏方式，如果只是简单地照搬原生APP手游的玩法模式，那么在手机浏览器地位被严重弱化，APP地位凸显自成生态的移动互联网时代里，H5游戏就不要妄想企图重现PC页游昔日占据PC游戏市场的份额了。

十、虚拟现实（VR）渐热，爆发在即

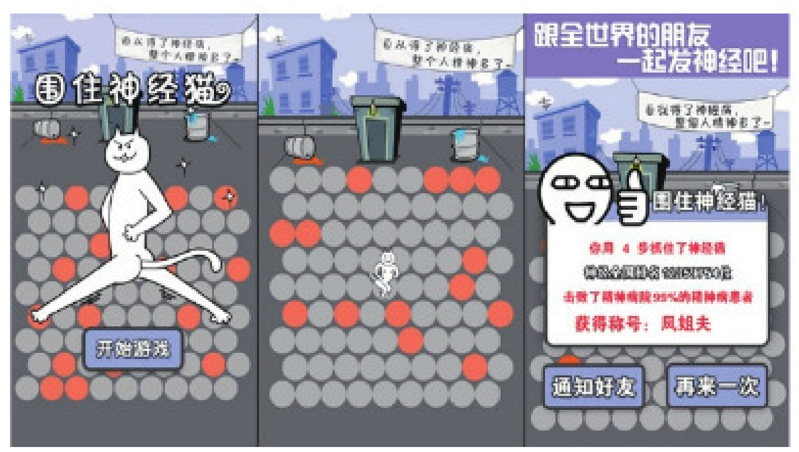
关键词：虚拟现实

自2014年Facebook约20亿美元收购了虚拟现实公司 Oculus VR以来，虚拟现实（VR）正逐渐被越来越多的人所认知。到了2015年，与预期的效果一样，虚拟现实彻底地火了，目前全世界都在关注虚拟现实，而虚拟现实将成为下一代计算平台，解决用户对“距离”的痛点，创造新的交互方式，未来商业化空间巨大，相关产业链正在逐步成型。在国内，虚拟现实已经开始走入大众的视野中，尤其是暴风魔镜的VR眼镜出货量达到了50万之后，VR设备的接受度已经逐渐得到了认可，目前移动VR设备在国内正处于在快速普及与教育用户阶段。

VR技术可适用于游戏、电影、视频、公益、家装、汽车乃至演艺、音乐、时尚等领域，在此我们谈的是VR游戏。虽然VR游戏还在早期的萌芽阶段，无论是硬件还是内容方面都还远没有成熟，但并不妨碍各种资本的介入，尤其是在2015年年底，多家致力于VR硬件与内容的创业公司纷纷拿到大额融资，资本市场十分看好2016年成为VR爆发元年，巨头及各路资本纷纷抢滩也预示着VR产业已迎来引爆点。

不过说到VR游戏，目前真正具有影响力的还是海外大厂所推出的技术更为领先的专业VR设备平台。目前，VR领域已经形成了Oculus Rift、PS VR与HTC Vive的三足鼎立格局，其中Oculus Rift依托于Facebook的平台资源，而PS VR则有着索尼PS平台的游戏内容支撑，而HTC Vive则由HTC与Vavle联合推出，也有着Steam的大量游戏内容可提供弹药。在2015年，这些产品都还没有正式推出消费者版，所以2016年它们陆续面世之后或将掀开VR游戏的全新一页。

不论VR在2016年的表现如何，都不会影响其未来的良好发展前景，硬件飞速发展必然会逐步克服技术困难，让VR获得更好的体验，但更为重要的是归根到底“超脱现实、跃入梦幻世界”一直都是人类最原始的冲动，人性的刚需决定了VR不败。P









上左 自从有了这只猫，H5游戏开始被大众玩家所认识

上右 2015年H5游戏（手机页游）的技术取得了进一步的发展，但仍未真正爆发

下左 用VR设备体验射击游戏

下右 VR技术将有望为游戏产业带来革命性的变化

Steam抢先体验计划会成为定时炸弹吗？

Is Steam's Early Access a ticking time bomb?

Gamasutra Paul Allen

Steam于2013年3月20日首次推出的抢先体验计划（Early Access）无疑是盖胖的又一大创举，通过它，开发者可以先期出售尚在构想中的游戏，这极大地解决了开发前期亟需的资金问题，因此甫一问世，便和性质相近的Kickstarter极大的繁荣了整个独立游戏市场。

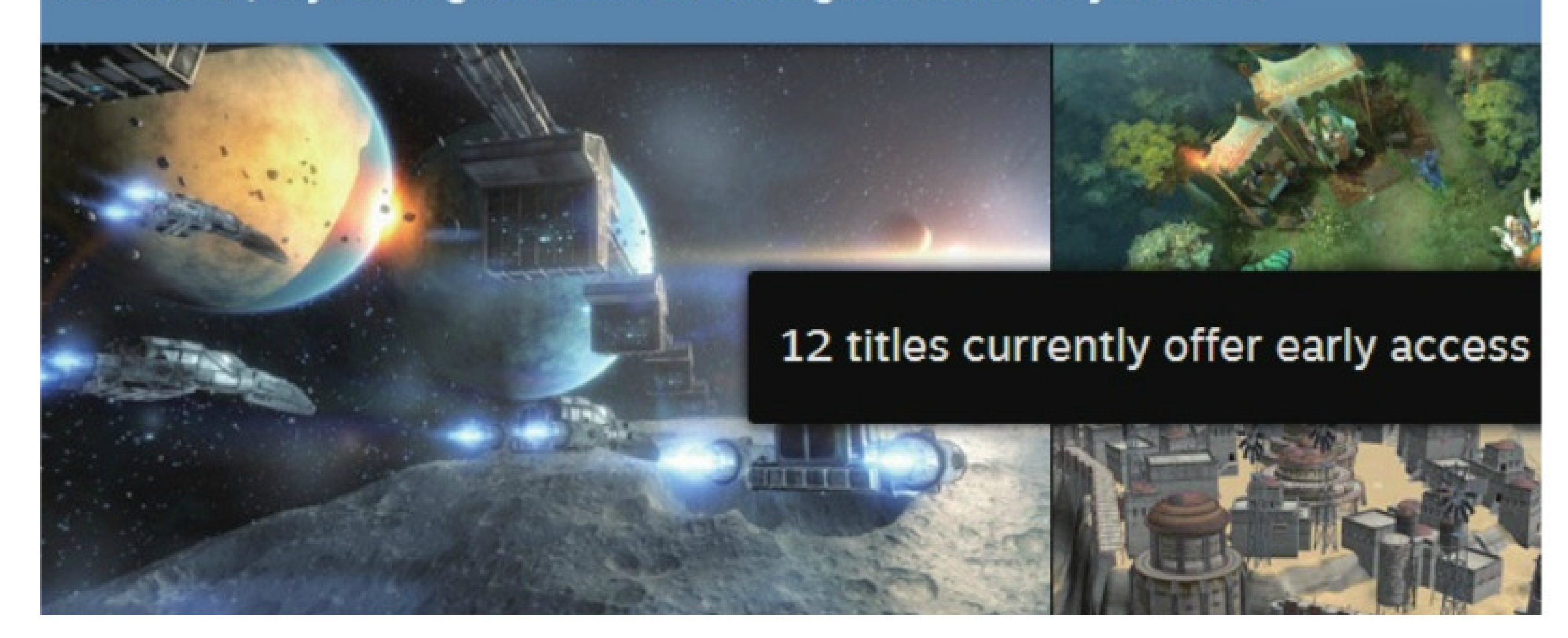
然而它也面临和KS类似的问题，身为直接客户的广大玩家，对这些抢先体验的开发者了解甚少，也就无从判断他们是否有能力最终达成当初的承诺。认识到这一点后，Steam在一年后更改了其抢先体验规则，其中最重要的一条：只有具备一定完成度并达到实际可玩状态的游戏才能进入抢先体验阶段，也就是说，开发商从抢先体验获得的收入并不足以支持整个开发过程，这就意味着，如果你对游戏的销量前景并不看好，那根本没必要推出抢先体验版。理论上看，这极大杜绝了空手套白狼的乱象，然而实际情况又如何呢？通过对头50个抢先体验游戏的统计，我们发现有20个游戏（40%）在最近3个月没有任何更新，9款（18%）疑似被取消，3款（6%）已证实被取消或从Steam下架。不过也有4到5款游戏（8%）获得巨大成功（包括Starbound、DayZ等）。

当然，这个样本不算太大，某些疑似取消的游戏也有可能突然在某一日复苏，但它依然可以体现出抢先体验游戏当前的整体形象不佳。它们的初衷总是好的，但运营一支开发团队并不轻松，请注意，这里说的可不是在周末自己卧室里工作的那种孤胆英雄，而是拿着薪水坐在正规办公室里为一家注册公司工作的正式员工。如果你要增加自己的收入，就需要做到以下三件事：投入更多的市场宣传，更频繁地更新内容，或者降价并游说Steam将你的游戏放到首页上。

加强市场营销当然是要烧钱的，无论是广告预算还是雇佣专门的宣传人员/机构。而要做到更频繁的更新内容则需要扩充开发团队，这同样需要花钱。那么游说Steam好办到吗？他们可能会帮助你，但这需要时间，而且你的游戏凭什么能够在众多竞争者中脱颖而出荣登首页，为此，许多开发者只得剑走偏锋，求奇求新，然而这样做的后果却是越来越偏离原定的开发轨道。于是很多开发工作室都因为资金不足和得不到足够的曝光而陷入开发地狱中，他们只能从自身动手，逐渐削减非开发员工，继而从重要程度较低的开发人员开始解聘，直到一人不剩，公司关门。这也是为何头50款抢先体验游戏消亡率如此之高的原因。

“去YouTube上宣传看看”“让知名主播玩你的游戏吧”——诚然，现在又多了网络直播这一条途径，可如果真有这么容易的话，那岂不是所有工作室都会去做，更何况现在连很多大厂商都盯上了这块肥肉。于是只剩下最后一条路，寻找外部资金来源，然而谁又会去投资一个已经失败的项目呢。

当前，Steam上并没有一个有效的机制来处理这些失败或行将失败的工作室（也许Valve也没想过会发生这种问题）。Steam需要为开发商提供一种接洽途径来告知Steam他们遇到了麻烦，并请求Steam的帮助。虽然这并不表示Steam需要为失败的抢先体验工作室负责，但如果抢先体验游戏的失败率过高，自然会对Steam本身造成负面影响。所以Steam应当尽自己一切所能提升游戏的销量，比如多在首页宣传上做做文章。但是这样一套系统也可能会被滥用，因此Steam急需对每个与其接洽的工作室进行评估，如果觉得它们有机会生存，那就满足它们的需求，如果认定它们无法生存，那就通过一套有效的机制来妥善处理它，即便会令很多人不悦，也要彻底拆除这颗定时炸弹。（译：无声畅游）P



单机游戏 生死两茫茫

Single Player Is Dead，Long Live Single Player

Game Informer Andrew Reiner

在2011年的欧洲GDC大会（European Game Developers Conference）上，Mark Cerny对着满屋子的记者说道“传统的单人游戏体验将在三年内消失。现在，大多数人还是坐在客厅里一个人玩着单机任务或战役。而在一个被Facebook主宰的世界里，这种情况不会持续太久。”Cerny说这话的时候，正值许多开发商竭力往游戏中堆加多人游戏内容的热潮，即使那些主要以叙事推动剧情的3A大作，也为多人部分投入了大量的开发资源，《神秘海域》《生化奇兵》等莫不如是。

《使命召唤》和《战地》的风靡奠定了多人游戏为王的大环境，因此对于一款动作射击游戏而言，无论它多么优秀，如果只有单机部分，都被认为是不完整的，更有统计数据称“90%的玩家都不会见到游戏的结局”。这对顽皮狗、Insomniac等一向着重提升单机品质的工作室造成了很大的困扰，在发行商的要求下，他们必须从核心开发团队抽调大量人手投入多人模式的开发，无疑，这种分心会对单人游戏部分的品质造成不利影响。当然也有将多人部分外包给其他团队的情况，但这样做往往会造成多人和单机内容风格上的不搭调。

一向快人快语的Cliff Bleszinski对此做过很精妙的评述“现如今作为开发人员，最大的错误就是开发一款不含多人部分的六小时流程游戏。对于这类游戏，玩家通常的态度是租来玩玩或买个二手体验下了事。而开发者却不希望看到玩家只是和游戏外出约个会，他们恨不得你把游戏娶回家。业界内的每个人都在寻求一切办法消除二手游戏买卖。”于是他们又搞出了DLC和季票这种东西，就是想将游戏程序死死地钉在玩家的计算机系统内。对于《使命召唤》这种年货，开发厂商会在一整年里不断追加各种内容，直到下一部作品问世。

微软则更进一步，直接强制主机时刻在线并彻底消除二手市场，终因遭到强烈反弹而作罢，但是很多开发者却延续了这一精神。Respawn的《泰坦降临》迈的步子最大，以至完全舍弃了单机内容。这款纯多人在线游戏一时成为了玩家和新闻界的热门话题，在当时，主流的3A射击还是以单机、多人和联合三大游戏方式并重，缺一不可。而只专注于这其中一个方面，却又和其他全套3A游戏具有相同定价的《泰坦降临》自然引发了不小的争议。但争议归争议，《泰坦降临》的模式却取得了巨大的成功，至今已有超过1千万人玩过它。2K Games的4V1在线游戏《进化》采用了类似的模式，尽管被诟病的地方不少，出货量却超过250万。最近的例子当然要数《星球大战：前线》，虽在得知缺乏战役模式后可被骂惨了，但1300万的出货量完全达到了EA的预期。

当然“星战前线”系列从来都不是以故事叙述见长，但玩家最起码希望它能够继承DICE看家大作《战地》的诸多特色。然而它却连多人部分都显得分量不足。整个2015年的几部射击大作都口碑不好，《进化》的季票政策简直是讨骂，“黑色行动3”依旧在僵尸模式和对战方面做足了功夫，却带来了也许是系列史上最糟糕的战役。《命运》（Destiny）的资料片The Taken King确实是不错，但那是为了弥补原作的污点。

就在多人游戏陷入困顿的时候，单机游戏又在悄然间统治了市场，甚至有迹象表明发行商开始极力淡化3A作品的多人部分。“辐射4”和“猎魔人3”无疑是2015最大两个赢家，获奖无数，自然也是在各路媒体上被谈论最多的游戏，这表明玩家最渴求的还是无限广阔的开放世界。《古墓丽影：崛起》和《刺客信条：枭雄》则干脆摈弃了多人模式，其开发商不约而同的表示这是为了集中精力提升单人游戏体验。Konami推迟《潜龙谍影5》对战模式的决定并未阻碍游戏热卖，而且这一决定也昭示出Konami对此模式信心不足，果然它在去年底上线后即陷入挣扎。还有即将公开的《泰坦降临2》，也将加入人们呼唤已久的单机战役。

至于Mark Cerny，他在2013年初的PS4揭幕大会上以PS4总架构设计师的身份正式登上前台后，恐怕也早就忘记了开头说过的那段话。（译：无声畅游）



Mark Cerny the console's lead architect

特修斯之船

葬月飘零

我们再也没法回到过去了

人们常说，一旦开始怀旧，就证明你开始衰老。学生时代的我对这个说法嗤之以鼻，每天向往的是明天的多彩，几乎不会回顾过去，如今工作后总是开始怀念过去的美好时刻。

刚接触游戏的时候大概是小学，但在那个时代里，孩子们的游戏方式有很多种。夏天不仅有各种奇怪的虫子和漂亮的蝴蝶可以抓来玩，更可以与小伙伴们打水仗，只能勾一次喷射一次的廉价塑料呲水枪与打气式连射呲水枪相比，快乐绝不会打折扣。到了秋天，用两个树叶根角力的“拔根”也是乐趣十足，孩子们不光是单纯的运气较量，用盐水浸泡、甚至用细铁丝作假，各色加持强化下的较量，虽然胜负只在一瞬间，但背后的心血并不比武侠小说中武林高手的童子功差。

现如今，就连过年也越来越觉得无趣。大年初一和朋友在网吧开黑撸了一整天，午夜十二点回到家中，空虚感从四面八方袭来。初五偶然打开斗鱼的页面，有直播卖羊肉串的，数十万人在看，直播女网管上班的一万人在看，几千人在看的是直播睡觉的，当然那些被数十万人围观的搔首弄姿吐舌卖萌或是“三天上王者，不上直播吃翔”更能吸引眼球。来到怀旧区，直播《魔力宝贝》的让我想起了自己被驯兽师骗走水龙蜥，驯兽师登出瞬间如堕冰窖的我第一次感受到了来自网络的恶意。看着满地兵营和骑士风筝流《帝国时代2：征服者》的直播，想起了当年打圣女贞德最后一个战役时的震撼和发现编辑器自己做地图时的兴奋。《盟军敢死队》看了5分钟顿感无味，索性拿起PSPGO，《海之槛歌》打到异界一直没动，《双星物语》该打二周目却不想打，《怪物猎人》玩起来太闷，《女神异闻录》早已记不清玩到哪了，《机器人大战》走格子节奏好慢，刷一了把《联合突袭2》也没啥意思。看看时间马上十二点，拿起手机打开《冒险与挖矿》和《天天酷跑3D》赶紧每日签到领奖励后才满意睡去。



初七重新在《龙腾世纪：审判》里建了一个精灵贼，从开头打到审判庭成立时都酣畅淋漓，仿佛找到了初玩的感觉：“我是关闭裂隙的唯一希望，我要拯救世界！”然而在拉拢各方势力的各色任务里，当三次被刷出的敌人团灭后，壮大审判团的雄心壮志被一盆凉水浇灭，果然我只是个普通人。关掉笔记本，再看看窗外，拂晓的微光已经照亮天际线。游戏没有变，但是什么时候我对游戏的耐心变得这么差了？

我们从网络和手机上获得了太多的超能力，同时也失去了很多东西，写信变成了电话，短信变成了微信，杂志在翘首期盼中墨香扑鼻，各色免费短平快的文章索然无味。从个个都耐玩都好玩的PC游戏到如今手机上的各色“不充钱这能玩？”的手游，从课堂上偷瞄杂志攻略过眼瘾到现在越来越多的优酷通关党，我们逐渐沉湎于新时代的便利而旧日子却一去不复返。

“特修斯之船”是一个讨论同一性的有趣悖论，简单来说，如果一艘船出海后逐渐用新木头取代旧木头，当所有旧木头都被新木头取代，那么这艘船还是出海前的那艘船吗？之前从未有过，然而近几年我却一直在担心，我预感到我距离告别游戏的日子越来越近，随着年龄的增长，游戏越来越玩不动了，也越来越羡慕那些能够全身心的沉浸在游戏中并能够获取单纯快乐的玩家。兴趣降低也好，被越来越多的事情缠身也罢，原本的圣剑环绕着圣光，把大魔王的头颅一剑砍下，拿着它就是握着整个世界，而现在我却知道手中的圣剑只是由0和1组成的虚幻。玩游戏的注意力也开始下降，以往一整天都乐此不疲，现在顶多俩小时，再有趣的大作也是玩两下就索然无味，再也找不回来那种兴奋感。一直以来觉得没去过CJ、E3是人生一大憾事，现在却觉得去了又如何？以前通宵看E3全程兴奋，而在E3 2016却连连吐槽“这么多马里奥！任地狱必须死！”我仿佛看到了我与游戏告别的场景：“还有更重要的事情我必须去做，谢谢你陪我走过一段精彩旅程，以前的美好时光我会一直记得。”

把特修斯之船看成我自己，这么多年细胞不断更迭，过去的我和现在的我都还是我自己吗？很遗憾，未来还未到，过去只存在记忆中，我们在时间面前唯一能做的就是珍惜并享受现在。

因为，我们再也没法回到过去了。P

差评满天飞

XxisBacK

其实我是不想说任何关于街霸系列坏话的。

面对着Steam社区一页接着一页的“不推荐”，看着这一款2016年年初的格斗游戏大作瞬间变成淘宝店里千夫所指的山寨品，又实在不能不说些啥。而且说实话，对于“街霸5”，这一次连我都有些小小的失望。

只写完了一半的经典

如果整个格斗游戏需要一部作品来作为经典的话，那么“街霸”系列估计应是首选。然而，2月16日（亚洲区2月17日）正式发布的“街霸”系列新作却让许多玩家陷入了一场深深的噩梦中：服务器疯狂掉线，游戏大厅无法建立，排名无法查询，大部分第一时间上手的玩家只能像Beta版一样在训练模式里开一个房间，选个人物，然后用一个小时的时间随机匹配两三个对手……而且还会卡。

于是游戏又有了许多新的名字，诸如《卡顿5》《单机5》《面基5》……意思是这游戏现在只能和好友面基才能玩。当然，排开一大堆包含玩家怨言的外号，我认为另一个词汇能更加准确的形容刚刚被摆上货架的《街霸5》——半成品。

是的，这确实是一个半成品。估计没有那个格斗玩家买格斗游戏是为了玩单机的关卡，或者是看看所谓的剧情模式。联网对战才是格斗游戏的核心，特别是在游戏发售之前制作人小野还把饼画的无穷大：PS4和PC玩家之间能够无障碍互联，并且能查到每一个玩家在全球排行榜上的实时排名。结果呢？结果就是玩家买了游戏兴冲冲地点进去之后发现根本匹配不到人，好不容易匹配到，打了两分钟就掉线了。这是什么体验呢？没体验，对，就是没体验。

讲道理的话，其实游戏本身的质量很不错，全新的画面和系统，优秀的打击感和演出，原汁原味又不失新奇之处，单论游戏本身质量的话，没给“街霸”系列丢啥大脸，但玩家现在的感觉好像付了钱之后只拿到一张发票，东西呢？再等等，我们修好服务器再说吧。

新人的噩梦

对这样随随便便就摆出来卖的《街霸5》，我并没有在Steam上给出差评。怎么说，终归是亲儿子，舍不得啊。毕竟游戏质量不是还不错么？毕竟卡普空不是还在完善服务器么？连不上网，不是还能面对面对战么？

但我同时也理解那些对它怨言满满的玩家，确实，对于一个刚刚想要入“格斗游戏”大坑的普通游戏玩家来说，在这个节骨眼上选择《街霸5》实在是太不明智了。

如果你不是骨灰级的格斗游戏粉丝，其实格斗游戏的快乐也就那么些。输输赢赢，偷对手一个必杀啥的。对于轻度玩家来说，这样糟糕的游戏体验是他们所不能理解的，我还没开始玩呢，就给我弄掉线了是咋回事儿？

另一个引起公愤的原因是：《街霸5》实在太贵了。PC版价格381，这是个什么概念呢？我在圣诞节大折扣的时候疯狂入手游戏，也就花了大概这么多吧。老格斗玩家都知道，对于格斗游戏来说其实这个价不算高，毕竟一款格斗游戏是可以研究玩耍很长时间的，特别是卡普空还提前承诺过不会有什么《超级街霸5》《终极街霸5》这种额外收费的幺蛾子了（至于可信度，谁知道呢）但在新人玩家看来，400块可不是小数目，够买1~2个普通游戏大作了吧。

所以咯，现在差评满天飞也不是什么怪事儿，只能怪卡普空自己不争气，早点调好服务器不就完事儿了么。有人说卡普空为什么不直接选择跳票呢？除了放不下老脸之外，或许还和即将开始的“卡普空世界巡回赛有关吧”（再晚一点放出游戏就来不及了）。



致命怪兽塔

西塞罗

只要乐呵呵图个热闹就可以了

游戏业从电影行业取材，这早已不是什么新闻，但是无论《暴雨》还是《合金装备》，模仿的都是别人的精华，把对方的糟粕拿来吐得还真没有，但群众的力量就是这么伟大，现在就有这么一款游戏，全心全力模仿和吐槽我们小时候看过的垃圾电影，它就是The Deadly Tower of Monster（致命怪兽塔）。

那些向电影致敬的游戏，无论取其精髓还是只要点皮毛点缀，都充满了大片的装逼气息，但《致命怪兽塔》却老老实实，踏踏实实的致敬了一回老式B级片。B级片是何物？就是那些除大片之外专搞血浆僵尸无厘头的小成本电影，对于那种电影，不用讨论严谨，只要乐呵呵图个热闹就可以了。

《致命怪兽塔》模拟的就是这么样的电影，就系统本身，它是一款大众化的俯视角动作游戏，但一批上那身B级皮，就又污又贱又好玩，就像星爷的早期电影，让高雅人士掩鼻之余也憋不住悄悄观赏。就基本系统来说，《致命怪兽塔》和一般俯视角动作角色扮演游戏没啥区别。玩家能跑能跳，能近战也能射击，还能翻滚躲避还是防反敌人一击。杀敌杀多了，主角浑身金光一闪——啊，又升级了，于是又往技能点上升一颗星。游戏系统看起来不过是普通平常的二线小作，但是靠它的B级风情，一下子就能抓住人心。

你还记得小时候球面电视机放的不知名二流科幻电影吗？宇航英雄迷失外星，领着小弟带着玻璃头罩身穿彩色紧身服挥舞能量剑发射激光枪痛揍邪恶的外星统治者，顺便还能认识下外星软妹。是的，没错，《致命怪兽塔》就是这样的游戏，而且在游戏的世界观中，玩家可是观赏这部电影的观众哦。在一款二流科幻电影中，我们当然可以看到很多老派和穿帮的东西，比如吊着威亚的飞行怪物啊，“定格动画”做的一格格行动的恐龙，带着指纹的镜头，还有充气岩石这种失败“道具”。更令人惊艳的是，就是这款游戏自带“评论音轨”。

对那些电影发烧友来说，收藏版影碟最佳的好处就是有这么个导演版音轨，一边放电影，一边有电影主创坐在那唠唠叨叨，嗯，我们当时为什么这么拍，想表达啥，最后有啥效果。当然不少老头老天也会大发怀旧之幽情，时不时翻出一件有趣的陈年往事说说。《致命怪兽塔》就有这么一位导演坐在你面前絮絮叨叨，永远说着靠谱和不靠谱的故事。游戏的编剧一定认识不少三流电影界同行，音轨台词里充斥着各种对老电影的梗及吐槽：有些是回忆制作方法的，如“那时可没有CG，所以我们所有的动画都是定格的”；有些是抱怨预算窘迫“我们这个场景是从隔壁恐怖片场借的”；还有些则津津乐道于如何压榨演员，让他们放弃人身保险啦，等等。从游戏标题一直到属性菜单，玩家角色从生到死，制作者们都至少准备了三套对话，如果玩家是个对话控，为了看全解说，说不定都会多死几次，来一尝心愿。



当然咯，《致命怪兽塔》并不是仙剑，单靠对话就能征服广大玩家。游戏的设计和美术一样让人称道。《致命怪兽塔》的画面从头到尾都充斥着对老式科幻片的致敬：人猿星球，大金刚，5~60年代电影的宇航员，星球大战，男女主角加上铁杆小弟的经典组合，再到B级片中乱锅杂烩的风格，简单粗暴的台词，三流演员煞有介事的台词，虚张声势的配乐，都模仿的惟妙惟肖。从关卡设计上游戏也和B级片一样充斥着疯狂荒诞的风格，取材于电影追逐戏的Boss的长追尾战，摩天轮跳跃，再配合上让人喷饭的吐槽，让整个游戏都充斥着恶搞嘉年华的感觉。

一般来说，这类主打幽默风格的动作“小作”，如几年前的《戴斯班克》，都是重剧情对话，轻关卡流程，让玩家一路笑到结束就可。但《致命怪兽塔》扎扎实实的设计了新系统，添加了不少隐藏要素。《致命怪兽塔》，顾名思义，玩家就是要爬塔爬塔，爬到65535层，一刀斩下Boss的大头。玩家不仅要对付当面之敌，脚下也会有敌人虎视眈眈。游戏中有不少段落敌人可是从下往上进攻的，这时就要切换到俯视角模式将它们一一击落。游戏的另一大卖点，就是将“跳楼”与隐藏要素结合起来，游戏中的塔可是一个完整大场景，玩家爬到100层，可真的可以从100层直落而下跳回一层。玩家爬到高处往下看，就可以发现各种各样隐藏的东西：既有靶标和钻身圈这样的小游戏，塔下的海面也遍布着各种各样的小岛和事件……这一切都要靠玩家大胆看，大胆跳。

虽然不是什么惊鸿一瞥的大作，但《致命怪兽塔》很好地完成了自己独具一格的王牌小作地位。游戏穿插着“导演音轨”确实为游戏电影化打出一片新天地。在“导演音轨”的影响下，不仅让游戏笑果加倍，也烘托出了导演——这个真正幕后大黑手的各方面脾性，同时还加强了玩家本人的代入感。P

无法致敬

中崎峻

能出新作就足够了！

自《三国志13》一公布制作人，估计比较熟悉光荣特库摩公司的玩家，心里都会“咯噔”一下。为什么呢？因为是“伟光正”的铃木亮浩先生担任制作！铃木先生虽然确有才华，把“无双”系列打造成一个包含着独具特色文化的系列游戏，但其中也包含了太多铃木本人过于随意的游戏设定，所以玩家难免心里有点含糊。

当然也有玩家认为这是好事，作为向系列致敬的30周年作品，加上上作《三国志12》让不少玩家失望，换个制作人，打破传统思路，也未必不是好事。

一开始笔者也这么想，毕竟公布的信息是以“个人制”为基础，而《三国志》系列的确也有很长时间没有采用“个人制”了。但是铃木先生不愧是铃木先生！总能在你想不到的时候给你来个会心一击！于是，当所有人都认为必然会在2015年12月初配合初代发售日而发售《三国志13》的时候，它！居然！跳票了！！跳票消息一出，一片哗然！这么重大不容跳票的事您都玩的出跳票，那么还有什么干不出？！

于是众多玩家不得不伸长了脖子再多等一个半月，一直等到2016年1月底才迎来的《三国志13》的发售。很多玩家半玩笑半认真地说，好歹还在同一个农历年里，还算30周年内呢！看看我们的玩家们多可爱，多厚道！

就游戏内容而言，在野情况下自由度太低，远不如以前的“个人制”的同系列作品，我们总不能没事了1个月扫三次大街去捡钱吧，况且捡钱也就捡那么点……那咱们去仕官好了，见天儿赶上太守下达坑爹任务也的确够闹心不是？好不容易地盘多了点，混个太守当当，可架不住主公时不时就调动你。托铃木先生的福，1.02更新之后，太守调动更为频繁，恨不得一月换你5次！就算世界那么大，我想去看看您也不能把我丢天水然后在建业叫我回去开会还得30天内到啊！熬到当都督可以美了吧？可是君主就握一个城剩下全给我去叫我打天下，心是不是也太大了点？就当真不怕造反了吗？然后自己违背同盟约定还得我这都督来背锅四面救火……好不容易赶上开会，想干点难度大的事，架不住开会拉来的人都是拉帮结派的，我的提案秒驳回，这是逼我也拉帮结派结党营私啊！琢磨来琢磨去的，还是自己当君主得了！说起来，在个人层面上太多不甚合理的地方的确也是很容易让玩家憋屈的要死的。虽然我们可以考虑通过补丁之类的来进行修正，可是别忘了，这是铃木先生的作品哦！这是一位在游戏发售1年多后还能孜孜不倦出补丁的制作人（注：《真·三国无双7帝国》的最近一次补丁是2016年的，距离游戏发售已经一年有余）！你的小心脏，真的受的了么？保不齐那时候连《三国志13威力加强版》都出了，铃木先生还能给你玩出1.X.X的补丁哦！

《三国志》系列一直以来都算不得真正意义的“同一地图中的即时策略”，而比《三国志11》更早的《信长之野望：革新》已经很完善地实现了“同一地图中的即时策略”，所以当《三国志13》说将使用单一地图后，的确让不少玩家感慨，我们终于等到了啊！事实上，《三国志13》这点做的也还算不错，除了看着比较Q。当然谁能给我解释下为什么黄土高原是绿色的而荆南四郡是土黄色的？而且为什么长沙是个山城而江州反倒不是？！

不过好在音乐之魂还在？嗯……还在无误！本次的音乐设定尤其以《柴桑》和《皇帝》主题最为出色，曲调悠扬，旋律优美，《柴桑》主题配合江南城市豫章，美轮美奂，而《皇帝》主题，悠扬中带着威严，颇有王者之风，或许是这两个曲子太过出色，反而使得其他曲子显得略微不足，严格说其他曲子也不错，要说《三国志13》最为出色的地方，恐怕首先就在音乐上了吧？

而“英杰传”模式，或许是《三国志13》中最为有意思的一个玩法了。该模式融合了新手教学的要素，从各个视点来指导玩家，方便玩家尤其是新手玩家对本作的系统可以有个从浅到深、从简单到复杂逐渐提高、理解。而且由于《三国志》系列本身的历史模拟游戏的正统性，“英杰传”模式也更像是在带着玩家从头到尾再次来读一次三国。

比起来2年前的“野望”系列30周年的产品《信长之野望：创造》的水准，《三国志13》显得更为不成熟，无法成为一个向《三国志》系列30周年致敬的作品。但勇于尝试的精神何时都是应该值得赞扬的，虽然尝试时少不了一定程度的顾此失彼，少不了一些错误，但是总比太过僵化、教条主义要好得多。以作“无双”系列而闻名的铃木亮浩，通过这次制作《三国志13》，或许也能找到自己的新方向，同时有些细节，也可以用来给未来的《无双》系列当做参考。

最后用一句无数《三国志》铁粉的话结束，我管你做成什么样！能出新作就足够了！敢出就敢买！仔细想想，还真是这么回事啊！一个坚持了30年的系列产品，本身就已经很难得了，我们也真的不必太过于苛责它，更不必带着太多自己的主观要求去要求它，能出新作就足够了啊！P

头条新闻

戴尔全新Latitude商用笔记本上市

■本刊记者 Monitor

2016年1月19日，戴尔宣布全新戴尔Latitude系列将于中国上市，并将继续加强与美团大众点评网的合作。全新的Latitude系列产品为商用客户带来媲美消费类产品的轻薄外形、强大性能，但同时不牺牲企业IT所要求的安全性、可管理性与可靠性支持。新产品的设计源自戴尔非常成功的XPS消费系列产品，充分结合Latitude系列的优势，将企业客户所需的业界领先的安全性、可管理性和可靠性与出色的外型、微边框概念显示屏以及优质材料融为一体，满足当前移动专业人士的需求。



戴尔大中华区终端用客户解决方案事业部执行总监林浩介绍戴尔Latitude系列新产品

美团大众点评网采购与资产管理部北京侧总监李芳表示：戴尔按需订制的解决方案、专业的服务团队，以及快速的供货和部署体系，使双方成为了长期的合作伙伴。戴尔大中华区终端客户解决方案事业部执行总监林浩表示：“为商业用户提供有助于提升生产力的创新产品和解决方案，一直是戴尔坚持的方向。因应互联网时代数据量与移动需求的增加，戴尔商用终端产品也全面更新换代，使企业员工能随时随地访问任何设备，同时确保企业对IT或数据安全的控制。呼应戴尔中国4.0战略，戴尔未来的发展规划将与中国经济发展政策进行更深入的整合，互联网是中国未来经济增长的新引擎，具有无限的潜力，戴尔相信新一代商用产品能助力更多互联网企业实现业绩增长，我们也将在2016年提供美团大众点评网更多更好的支持。”

戴尔Latitude 13 7000系列超级本是戴尔最小的13英寸企业级超级本，薄至14.32毫米，轻至1.1千克。采用常用于航空航天级多层单向40吨级碳纤维材料或机制铝材质，能够经受严苛的高负荷商业应用操作，同时又不失迷人魅力。超薄边框屏幕能够为演示文档与视频带来令人愉悦的观看体验，搭载英特尔酷睿M处理器，最高可选择酷睿M7。内置USB Type-C接口只需一根线缆即实现对接、充电、音视频与数据传输，Thunderbolt 3接口的数据传输速度比USB 3.0快8倍，使得用户能够为两个4K显示器同时充电。该款笔记本电脑也延长了电池的续航时间，是经常出差的企业员工的完美工作搭档，且提供了先进的安全特性——包括智能卡读卡器、指纹读卡器以及RFID识别器。

戴尔Latitude 12/14 7000系列超级本是超轻薄高端商用超级本，采用镁合金和碳纤维材料，比前一代产品轻5%、薄6%，四芯电池续航时间长达13个小时46分钟，使出行无负担。它采用英特尔博锐处理器、配备行业领先的M.2固态硬盘和DDR4内存，以及适合商用的全套端口，具备行业领先的安全性，包括高级身份验证和恶意软件防护，同时是业内唯一兼容现有笔记本电脑系列扩展坞站的超级本。

戴尔Latitude 12/14/15 5000系列笔记本是多用途笔记本电脑，拥有增强的可靠性、安全性和可管理性，且通过增强的外观设计和碳纤维复合材质，使其更加轻薄耐用。它起始重量只有1.49千克。采用第六代英特尔酷睿i博锐系列处理器，以及行业领先的M.2固态硬盘和DDR4内存，拥有防泼溅键盘与可选触控屏显示器，多种业务就绪型端口，以及先进的安全性和可管理性功能。

戴尔Latitude 14/15 3000系列笔记本是日常办公首选，具有超强性价比，同时支持英特尔第五代和第六代酷睿处理器，配备1TB硬盘或256G固态硬盘，支持HD或FHD屏幕显示，具有长达15小时的电池续航力和齐全的商用端口，可选指纹识别，安全验证。

戴尔还为新一代商用电脑提供了完善工作体验的多配件综合生态系统。戴尔坞站与戴尔Thunderbolt坞站为商务用户提供了高效集成显示器、鼠标与外部键盘的方式，均配备USB Type-C接口，可支持数据传输、视频、及充电等多种功能。戴尔白金专业支持服务ProSupport Plus融合24×7全天候优先专家支持、故障修复以及自动监测和解决问题的前瞻式预测监控支持服务。P

头条新闻

搭载英特尔酷睿M处理器，华为发布其首款2合1笔记本

■本刊记者 魔之左手



2016年2月21日，在2016世界移动通信大会上，华为宣布推出旗下首款2合1笔记本——MateBook，搭载第六代智能英特尔酷睿M处理器和微软Windows 10操作系统，采用可插拔和无风扇设计，旨在成为一款全新商务风尚移动生产力工具。MateBook配备12英寸屏幕的金属机身重量仅为640g，厚度仅为6.9mm，可单独作为平板使用，还能连接键盘变身为轻薄便携笔记本电脑。

作为一种全新设备形态，2合1笔记本代表了前所未有的PC创新机遇，正在加速PC的更新换代。根据英特尔针对PC市场的调查，越来越多消费者转而购买2合1设备，约有40%的2合1笔记本购买者曾经将平板电脑视为首选。当前已有众多业界领先的厂商推出了2合1笔记本和类似设备，已上市的2合1设备已经超过90款，英特尔预计，这一细分市场在2016年将呈现35%的增长。

第六代智能英特尔酷睿处理器家族，特别是酷睿M处理器为2合1设备的产品设计与体验创新注入了新的动力。它分为M3、M5和M7三个不同品牌级别，与五年前的笔记本电脑相比，英特尔酷睿M处理器提供了高达3倍的网页浏览性能，3倍的电池续航时间和2倍的生产效率。MateBook最高搭载即为第六代英特尔酷睿m7处理器，凭借14纳米制程工艺和无风扇设计，实现了更加轻薄时尚的外形设计。

华为消费者业务CEO余承东表示：“华为希望构建以消费者为中心的智能终端全场景体验时代，Huawei MateBook的发布标志着华为进一步提升自身智能终端全场景布局。继智能手机、平板、可穿戴设备之后，华为本次进军新领域，旨在推动便携电脑向移动办公时代演变，并为消费者提供兼具更加设计感、便携、多用途、连接性的移动生产力工具，提升消费者在智能终端全场景时代的商务、休闲娱乐使用体验。”

英特尔公司高级副总裁兼客户端计算事业部总经理施浩德表示：“华为进入新市场发布MateBook具有里程碑意义。搭载英特尔酷睿M处理器，华为的2合1产品出色的融合并兼顾了移动性和办公效率。我们非常高兴能够与华为合作，并共同推动2合1笔记本的市场增长。”

华为MateBook预计将于今年4月起在亚洲、欧洲、美洲等数十国陆续上市。P

硬件店

希捷推出全球最薄2TB笔记本硬盘

2016年2月18日希捷科技公司宣布推出全球第一款7毫米厚度的2TB硬盘笔记本硬盘，比上一代希捷笔记本硬盘轻25%，SATA 6Gb/s接口可以轻松兼容目前的笔记本电脑以及便携式电脑，让用户在不牺牲笔记本电脑超薄、超轻及强大功能等特性的同时，获得更丰富卓越的存储体验。



希捷客户存储高级副总裁Matt Rutledge表示：“我们的工程师将2.5英寸硬盘的面密度提升至单碟1TB，这尚属业界首例，使我们的OEM客户可灵活地设计和打造任何他们可以想象到的移动设备，同时还可以实现巨大的存储空间。现在的笔记本电脑需要满足客户对高速计算和大容量存储的需求，同时要兼顾时尚的设计和纤薄的外观。希捷新款笔记本硬盘推出后，笔记本电脑厂商们无须在看似不可兼得的性能和外观间进行取舍。”

Skype for Business正式登陆中国Android应用商店

2016年2月3日，微软正式在华推出Skype for Business Android版应用，即日起，用户可通过百度、腾讯、小米、360手机助手、豌豆荚等Android应用商店获取该应用，享受微软全平台生产力工具Office 365所带来的自由协作与高效移动沟通体验。Skype for Business Android版应用的发布，是微软不断为国内Office 365用户优化本土体验的重要举措，更标志着Office 365已全面覆盖国内主流移动平台，可为最广泛的中国用户提供无缝协作、高效沟通的移动办公新体验。

头条新闻

尼康发布全新DL系列相机

■本刊记者 Monitor

近期尼康发布了全新的DL系列相机，这是集尼克尔镜头、SnapBridge（尼享）连接和一系列近似数码单反相机功能于一身的轻便型数码相机的新产品系列，用来补充高级发烧友或专业人士的摄影装备，预定于2016年6月开始销售。



尼康DL系列中的“D”意味着沿用尼康数码单反相机的传统，而“L”则意味着应用了尼克尔镜头技术的核心技术。该系列产品包括3个机型：DL18-50 f/1.8-2.8、DL24-85 f/1.8-2.8和DL24-500 f/2.8-5.6，每种型号配备不同的尼克尔镜头，针对不同的摄影风格精心制作。DL18-50 f/1.8-2.8搭载相当于18～50mm的广角变焦镜头，拥有明亮的最大光圈，DL24-85 f/1.8-2.8搭载相当于24～85mm的标准变焦镜头，可提供漂亮的虚化（焦外成像）和微距性能，DL24-500 f/2.8-5.6搭载大变焦镜头，在很宽的焦距范围内具有良好的分辨率，最远达到超远摄500mm相当值。



DL系列每种型号都采用了1.0英寸型背部入射式CMOS传感器和EXPEED 6A影像处理器，用于实现数码单反相机用户所要求的表现能力。为了准确捕捉拍摄对象，尼康DL系列采用了复合自动对焦系统，结合相位检测自动对焦和对比度检测自动对焦。对焦点密集排列，配合DL系列仅约0.09秒的自动对焦速度，确保在不可预知的拍摄环境中覆盖范围较广的自动对焦。约20幅/秒的连拍速度，提高了工作效率。

DL系列相机采用了近似尼康数码单反相机的用户界面，拥有4K UHD (3840 × 2160)/30p超高清动画录制功能和一系列创意动画制作选项，令摄影师不仅可以拍摄静态照片，更可以进行动画拍摄。该相机还支持尼康连接平台SnapBridge（尼享），用于影像即时传输到相连的智能设备。P

作为Office 365旗下专注企业内部远程沟通与协作的一站式解决方案的核心组件之一，Skype for Business在简单易用的统一界面上，用户可以享受与桌面产品一致的高质量无线语音和视频通话、即时消息传递、虚拟会议加入及电话拨打等强大功能。秉承Office 365一如既往的卓越体验，团队协作从未有过如此丰富之选择。



Skype for BusinessAndroid版应用兼容由世纪互联运营的Office 365服务和全球版微软Office 365服务。所以无论客户购买哪个版本的Office 365服务，通过已有的Office 365账号登录，或单独购买Skype for Business在线云服务均可享受在移动终端上与客户、同事展开高效无缝沟通与协作体验。此外，Skype for Business iOS版应用已于2015年10月15日正式登陆中国。用户可以在Windows Phone，iOS和Android三大移动平台，享受到一致的沟通体验。

Google继续挑战围棋高手

继宣布AlphaGo实现计算机程序首次击败专业棋手之后，Google DeepMind近日公布了即将与著名围棋手李世石之间的终极挑战的详细情况。3月9日至3月15日，AlphaGo将在韩国首尔与李世石进行5场挑战赛。比赛完全平等，获胜者将得到一百万美元奖金。如果AlphaGo获胜，奖金将捐赠给联合国儿童基金会（UNICEF）、STEM教育以及围棋慈善机构（Go Charity）。

头条新闻

移动IT“让应用飞”，华三大互联战略加速落地

■本刊记者 Monitor

杭州华三通信技术有限公司于2016年3月3日在北京举行“移动互联网+ 让应用自由流动”媒体沟通会，全面介绍其全新移动IT解决方案。移动IT解决方案是华三通信2015年11月发布“大互联Connect+”战略后推出的首款“大互联”范畴下的解决方案，能够帮助企业客户实现业务移动化和业务模式创新。

随着智能手机和平板电脑等移动智能终端的日渐普及与移动互联网技术的发展，移动信息化已成为企业信息化建设的“新常态”。充分发挥智能终端便携性和易用性优势，提升企业运营效率、优化客户体验、推动业务创新与转型的同时，最大程度保障信息安全，并满足后续业务扩展的要求，是企业对现阶段移动信息化建设的最大需求。



华三通信移动IT产品部部长王君菠介绍产品解决方案

“便利性和安全性是硬币的两面。移动化带来了便捷，但同时打破了企业传统IT秩序，对IT架构、管理策略、信息安全等多方面带来了前所未有的挑战。”华三通信移动IT产品部部长王君菠介绍，“华三通信移动IT解决方案正是华三通信在便利性和安全性上‘鱼与熊掌’兼得的创新结晶，也因此成为华三通信在竞争激烈的移动IT市场中所具备的差异性优势。华三通信早在2010年就开始布局，并在2012年完成产品化，目前已经成功应用于金融、政府、企业、运营商、医疗、物流、商贸等各个行业。”

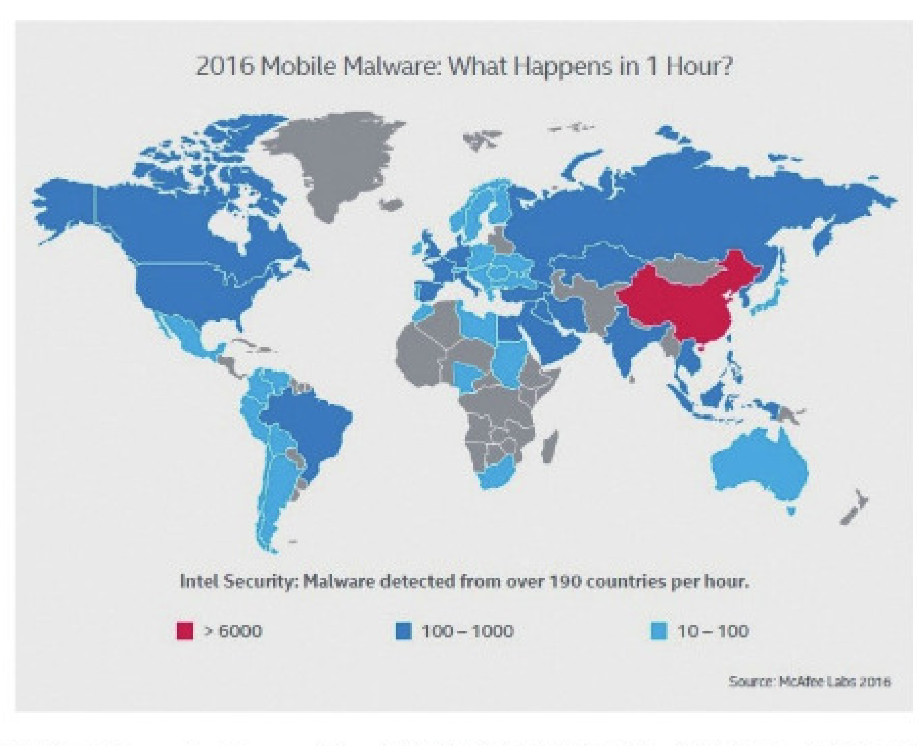
在提供深度契合用户业务的移动化应用级交付方案基础上，华三通信移动IT解决方案依托其传统网络准入优势和安全理念，聚焦网络准入和终端安全，以多重服务器和网络设备搭建的安全管控平台，从移动终端安全、网络传输安全、应用安全、敏感数据安全和安全管理5个维度为企业构建高可靠的移动IT安全防护体系。此外，华三通信移动IT解决方案还拥有灵活的产品形态，可满足用户各种场景需求。其开放的产品架构设计，即可以集成第三方应用，纳入统一管理，也可以开放客户端SDK和服务端API，供第三方系统集成。

比赛将于北京时间中午12点在首尔四季酒店举行，采用中国规则。Google DeepMind首席执行官、联合创始人Demis Hassabis表示：“围棋是深刻而复杂的游戏。为了击败一名职业棋手，我们不能只靠模仿，而是自主发现新的战略规则。因为方法是通用的，我们希望有一天可以将其运用于解决社会最棘手和最紧迫的问题上。不论我们在三月份能否赢李世石，这场比赛都一定能够激发世界各地对围棋的兴趣。”

李世石谈到此次比赛时表示：“这是电脑首次在公平比赛中挑战人类专家选手，我很荣幸能参与进来。无论结果如何，这都是围棋史上的重要时刻。我听说Google DeepMind的人工智能出乎意料的强大，并且一直在优化，但至少这次我还是很自信能够取得胜利。”

Intel Security通过合作提供更强的安全功能

随着科技和网络的发展，多种多样的设备及连接方式使攻击入口无处不在，为黑客提供了可乘之机。不仅如此，黑客间逐渐形成联盟，相互合作，甚至形成了供销产业链模式。随着威胁的数量和复杂度逐日攀升，以及处理它们的时间和资源不断减少，安全从业者必须改变方法应对，传统防御已经力不能及。安全厂商逐渐意识到如果不合作将很难跟黑客进行抗衡，在近日召开的RSA信息安全大会上，Intel Security宣布了几项重大战略举措，其中包括拓展 Intel Security创新联盟以及与西门子和BT展开合作。这些举措将帮助客户缩短针对性攻击的响应时间，以及更轻松地补救受损系统、更自动的防御威胁。



Intel Security战略与业务开发副总裁 Tom Fountain 表示：“在当前的安全环境中，要形成一个强大的安全态势，合作与整合比以往更加重要。我们的目标是成为客户首选的安全合作伙伴。为此，我们始终致力于跨行业努力工作来为客户提供出色的解决方案，以帮助其更快检测新威胁并且支持自动化的工作流以便在问题发生时及时加以纠正。”

移我所想，2016年科技让生活更时尚

随着中国公司在移动通信领域走到世界的最前端，如今，移动通信已经翻越了随时随地沟通的基本目标，层出不穷的新产品、新技术聚焦于如何令生活更加丰富多彩。

2015年，4G网络在全球大规模部署。2016年，人们将更加关注5G。5G研究的目标是速度更快、连接密度更大、时延更低。一方面，能够为高清视频等富媒体应用提供更好的网络体验，另一方面，还能更好地支撑物联网等应用。

2015年，智能终端快速迭代、性价比快速提升，这使得智能终端得以在全球快速普及。随着芯片性能的提升，AR/VR技术正逐渐走进人们的生活，人们已经将2016年称为AR/VR发展元年。AR/VR的大发展将使人们的娱乐和学习生活更加科技时尚。在智能设备方面，2016年可穿戴设备将迎来发展的拐点，智能手环、智能手表等产品有望进入发展的成熟期。届时，戴在人们身上的智能设备的续航时间更长，功能更加丰富，这将加速可穿戴设备的普及，人们的日常生活将因此更加科技时尚。

网络和终端的发展，将激发人们创新的灵感，科技正改变生活场景。2016年，物联网的发展将进一步解决智慧城市发展中的技术问题，低功耗芯片、窄带IOT、导航技术有望获得新的突破。届时，物联网将实现产业优化升级，使城市环境完备智能、城市服务高效灵活、城市治理精准高效，使城市更加智慧。

今年2月，由GSMA主办的2016世界移动大会-巴塞罗那（MWC2016）如期而至。5G、智能手机、AR/VR、物联网、智慧社区等新鲜酷炫的产品和技术得到集中展示。从MWC2016展示的内容来看，移动通信带给人们的不仅是便捷，更是时尚的生活方式。

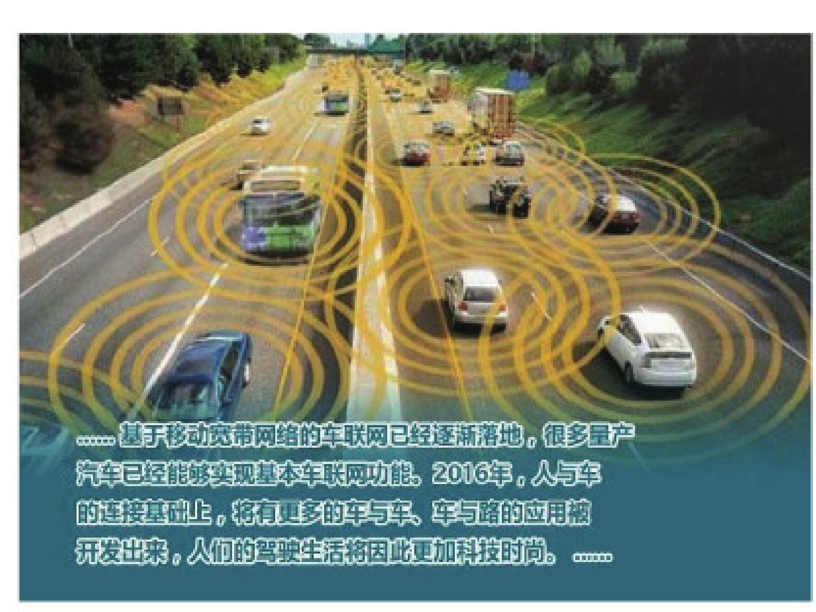
上海成为继巴塞罗那之后，通信行业的又一个狂欢地。2016世界移动大会-上海将于今年6月召开，主题已经确定为“移我所想”（Mobile is Me）。这一主题旨在突出移动通信发展的最新潮流：科技让生活更时尚。

为了切合科技让生活更时尚的发展趋势，大会期间，GSMA安排了创新城市（Innovation City）体验项目。参会者将身临其境地体验移动互联产品和服务是如何在工业应用、家居、汽车、健康、农业等各个领域改善日常生活质量。本次展览还将设立主题展区，包括互联终端体验区、未来科技区、互联网+专区、创业谷和创新及App演示区。同时，大会包含为期两天的主题演讲和分会，主要讨论包括5G、汽车、网络安全、电子商务、游戏、物联网、硬件创新、移动媒体与内容、移动身份和个性化以及智慧城市等主题。

预计逾5万名参会者亲临六月份举行的世界移动大会-上海。目前，确认的参展商包括大唐电信科技产业集团、Empirix、惠普、华为、乐视、联发科技（MediaTek）、欧贝特科技（Oberthur）、闪迪（Sandisk）、SAP、韩国电信（SKTelecom）、蜗牛移动（SnailMobile)、索尼影像（SonyImaging）、Visa、中兴通讯、CGI、思科（Cisco）、ENEA、LongSys、MobiAntenna、PortaOne、高通（Qualcomm）、ShanghaiMobVoi、Skymizer、SunCupid、SunFly、WinWinWin和厦门美图以及来自罗马尼亚的地区馆等。

与世界移动大会-上海同期联合举行的2016上海国际信息消费节将进一步提升参会者的体验。围绕“互联网让生活更美好”的主题，2016上海国际信息消费节将从“衣、食、住、行、学、娱”日常生活中必不可少的元素出发，聚焦当今最前沿、最时尚、最新潮的互联网服务和产品；涵盖车联网、工业互联网、智慧医疗等各个创新业态将关注“互联网+”时代的革命性成果，带来全景式的洞察和未来产业发展脉络的体验。







搭载英特尔处理器
华为发布其首款2合1笔记本

在2016世界移动通信大会上，华为宣布推出旗下首款2合1笔记本——MateBook，搭载第六代智能英特尔酷睿 m处理器和微软Windows 10操作系统，采用可插拔和无风扇设计，旨在打造成为一款全新商务风尚移动生产力工具。



MateBook配备12英寸屏幕的金属机身重量仅为640g，厚度仅为6.9mm，可单独作为平板使用，还能连接键盘变身为轻薄便携笔记本电脑。

作为一种全新设备形态，2合1笔记本代表了PC创新前所未有的巨大机遇，正在加速PC的更新换代。根据英特尔针对PC市场的调查，越来越多消费者转而购买2合1设备，而非平板电脑。其中，约有40%的2合1笔记本购买者曾经将平板电脑视为首选。当前，已有众多业界领先的厂商推出了2合1笔记本和类似设备。截至目前，已上市的2合1设备已经超过90款。英特尔预计，这一细分市场在2016年将呈现35%的增长。

作为2合1笔记本这一产品形态的驱动力量，英特尔一直致力于携手广泛的生态系统合作伙伴推动产品创新与普及。第六代智能英特尔酷睿处理器家族，则为2合1设备的产品设计与体验创新注入了新的动力。新一代酷睿处理器平台适用于一系列功耗各异的设计，能够满足各种设备的需求。第六代英特尔酷睿m处理器分为m3、m5和m7三个不同品牌级别，提供了最佳的移动体验以及完整的PC性能。



此次，MateBook最强可搭载第六代英特尔酷睿m7处理器。凭借领先的14纳米制程工艺和无风扇设计，该平台让设备实现了更加轻薄时尚的外形设计。与五年前的笔记本电脑相比，英特尔酷睿m处理器提供了高达3倍的网页浏览性能，3倍的电池续航时间和2倍的生产效率。目前，英特尔酷睿m处理器在平衡高性能和低功耗方面的优势，正在赢得越来越多生态系统合作伙伴的支持，已有众多厂商选择该处理器作为新上市便携移动计算设备的首选平台。

华为消费者业务CEO余承东表示："华为希望构建以消费者为中心的智能终端全场景体验时代，Huawei MateBook的发布标志着华为进一步提升自身智能终端全场景布局。继智能手机、平板、可穿戴设备之后，华为本次进军新领域，旨在推动便携电脑向移动办公时代演变，并为消费者提供兼具更加设计感、便携、多用途、连接性的移动生产力工具，提升消费者在智能终端全场景时代的商务、休闲娱乐使用体验。"

英特尔公司高级副总裁兼客户端计算事业部总经理施浩德表示："华为进入新市场发布MateBook具有里程碑意义。搭载英特尔酷睿m处理器，华为的2合1产品出色的融合并兼顾了移动性和办公效率。 我们非常高兴能够与华为合作，并共同推动2合1笔记本的市场增长。"

华为MateBook预计将于今年4月起在亚洲、欧洲、美洲等数十国陆续上市。

诺基亚成长基金募集新一期基金3.5亿美元，用于投资物联网

这一消息由诺基亚首席执行官苏立在世界移动通信大会上宣布。该笔新基金的加入将使诺基亚成长基金管理的资产超过10亿美元。基金将用于在全球寻找物联网（IoT）最佳企业家，同时帮助诺基亚在人和万物均实现互联的世界中，成为毋庸置疑的领导者。

2016年2月21日，芬兰艾斯堡-诺基亚成长基金（NGP）宣布第四期基金募集工作正式完成，此次募集工作共筹得3.5亿美元的新基金，将主要用于投资物联网公司。该基金由诺基亚资助，将用于寻找新的机会，促进物联网解决方案生态系统的建设。第四期基金的完成使得由诺基亚成长基金管理的总资产超过 10亿美元，其中 5亿美元将用于新的投资项目。

该基金将投资前景广阔的公司，主要围绕企业互联、消费者解决方案、车联网、数字医疗、以及专注于大数据和分析能力的支持技术。诺基亚成长基金的业务遍及中国、美国、欧洲和印度。

诺基亚总裁、首席执行官苏立表示：“3.5亿美元物联网投资基金旨在寻找和资助全球最优秀的企业家。此举彰显了我们希望在联接人和万物方面成为全球技术领导者的坚定决心，同时也将帮助诺基亚与被投资的公司建立成功的合作伙伴关系。”

诺基亚成长基金的合伙人均具有超过25年的运营和投资经验，通过他们在过去十年里的共同投资努力，基金取得了骄人的投资业绩。诺基亚成长基金始终保持着最高的四分位数投资回报率，同时不断为诺基亚带来更出色的合作伙伴。近期成功案例包括早期投资赶集网和UC优视，以及Rocketfuel在纳斯达克上市。其中在中国的两笔投资还促成了中国历史上两宗最大的科技收购。

诺基亚成长基金合伙人董事总经理邓元鋆表示：“通过物联网解决方案实现万物互联是下一个巨大的技术浪潮，将影响我们生活的方方面面， 促进中国迈向互联网+的时代。我们非常高兴能够继续与诺基亚密切合作，构建生态系统，增进合作和企业成功。借助诺基亚的新一期基金，诺基亚成长基金将拥有超过5亿美元的新资金，可为最佳企业家和团队提供鼎力支持。”

该基金将能够支持诺基亚定义未来商业机会，并为快速增长的物联网市场奠定技术基础。诺基亚通过其物联网社区与运营商、企业和强大的合作伙伴生态系统保持着密切合作，致力于将其移动和固定网络基础设施资产与安全物联网连接、分布式云、以及包含应用程序、分析功能和个性化服务的物联网平台关联起来。诺基亚预计物联网将在移动互联、智慧城市、公共安全、医疗和智慧家居领域创造出无数新的业务和机会。

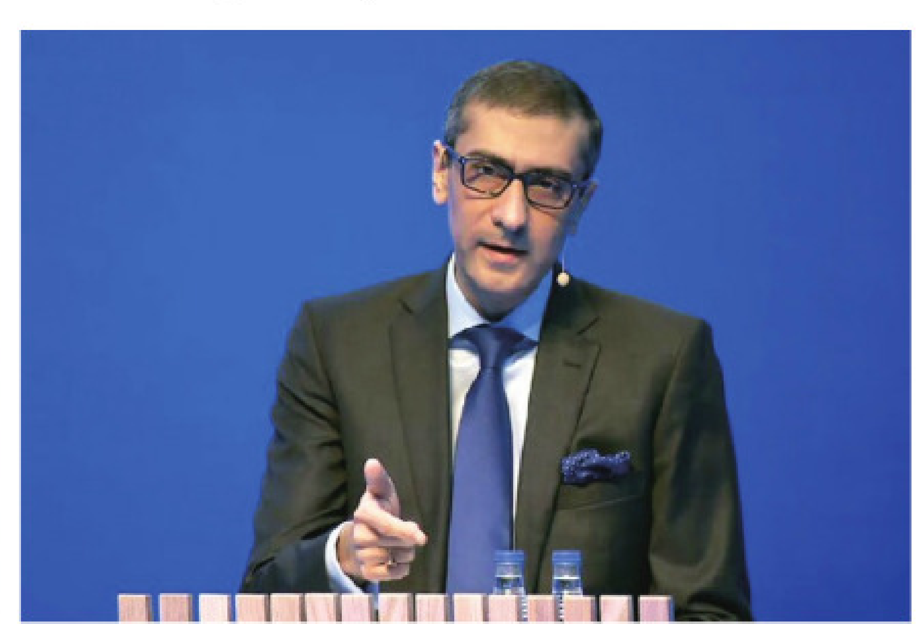
关于诺基亚成长基金

诺基亚成长基金是一家全球风险投资公司，专门投资于构建连接一切人和物的智能解决方案的企业家。诺基亚成长基金拥有深厚的行业专业知识和广泛的资源网络，能够帮助企业家加速企业发展。诺基亚成长基金在中国、美国、欧洲和印度设有办事处，可将企业的产品和服务扩展到世界的每一个角落。诺基亚成长基金是一家由诺基亚赞助而特别组建的独立基金管理机构，设定有严格的金融投资审查标准，致力于为诺基亚提供重要的战略支持。

更多信息请访问 www.nokiagrowthpartners.com。



诺基亚成长基金合伙人董事总经理邓元鋆



诺基亚总裁、首席执行官苏立



诺基亚成长基金募集新一期基金用于投资物联网

爱普生全新CH-TW5300系列家用投影机 把电影院搬回家

近期，爱普生为了给用户带来完全“私人”的家庭影院观影体验，推出了全新的CH-TW5300系列家用投影机，共包含CH-TW5350、TW5300、TW5210三款产品，其拥有明亮鲜艳的高质画像、方便灵活的设置连接以及丰富多样的接口等特点，让你从此在家就能享受震撼的家庭影院！

高清画质 体验美丽“新视界”

爱普生此次发布的新品CH-TW5300系列相较其前代产品CH-TW5200，大幅提升了基本参数；其中亮度提升至2200lm，对比度也达到35,000：1。此外，由于应用了爱普生最新研发的芯片，提高了图像处理技术，CH-TW5300系列得以拥有以往爱普生高端家用投影机才具备的画质增强等功能，这也是该系列新品最大的功能亮点。

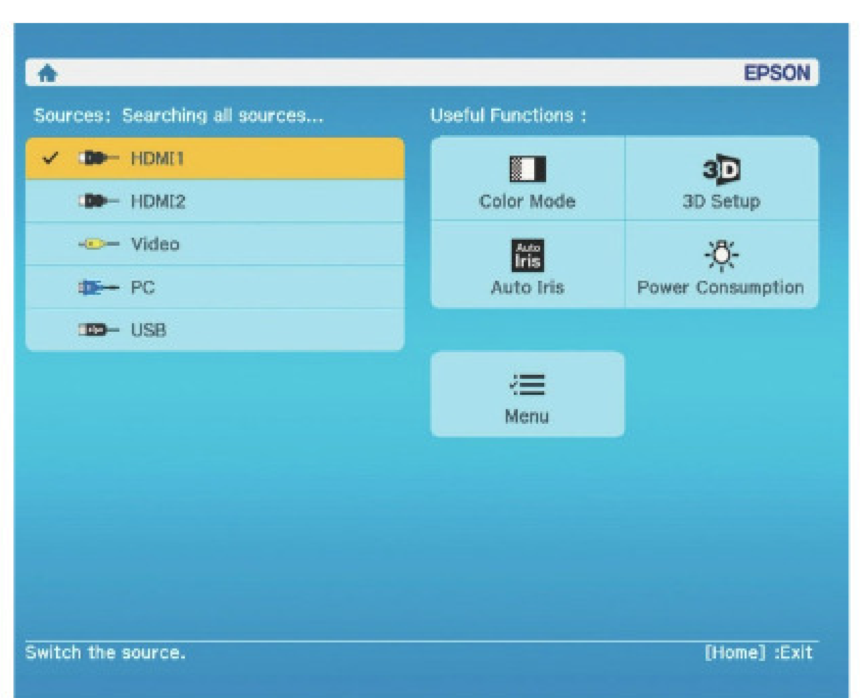
画质是家庭影院最重要的因素之一。爱普生家庭影院投影机采用3LCD投影技术，投射出的画面色彩明亮，还能忠实还原图像色彩，充分呈现出美丽的画面。

爱普生CH-TW5300系列新品使用了全高清（1080p）液晶面板，2,200lm高亮度确保在明亮的客厅等环境中也能充分投射出全高清分辨率的高清晰影像。35,000：1 的高对比度，实现了浓重的黑色及丰富的色阶表现，呈现出有层次感、张弛有度的高画质影像，在明亮的客厅环境中也能实现高清晰画质。

爱普生先进的画质增强功能，让影像质量更上一层楼。CH-TW5300系列新品拥有诸如“细节增强”、“降噪处理”等以往仅爱普生高端家用投影机型才具备的“画质增强”功能，经处理后的画面质感更加清晰锐利。此外新品还具备“插帧“功能，使游戏、赛车等动态画面没有拖尾，显示得更加流畅。

“2D转3D”功能

爱普生特有的“明亮的3D驱动“(Bright 3D Drive)技术使图像刷新率提升一倍，达到480Hz，有效提升了原本容易变暗的3D影像的亮度。同时还支持”2D转3D“功能，使用HDMI 线连接时，投影机可将蓝光碟内容或您的视频文件从2D 格式转换成3D，解决3D 片源少的问题，让您随时都能享受3D 的视觉震撼！



主屏幕接口信息清晰易懂


爱普生
微信服务号



爱普生CH-TW5300家用投影机

小空间 大影像

CH-TW5300系列新品能在仅有10平米的小房间内实现100寸大画面投影。此外，通过水平梯形校正功能，即使投影机摆放在幕布的斜前方，也能通过横向滑钮进行直观的梯形校正。无需因为空间及摆放位置的限制而担心投影机的安装设置。

丰富接口 娱乐多样化

CH-TW5300系列新品可通过MHL线将智能手机、平板电脑等与投影机连接，即可通过投影机欣赏智能手机、平板电脑等的内容。使用过程中，投影机还将自动为智能设备充电。

卓越功效 灵活应用

CH-TW5300系列新品内置1个5W音箱，无需另外配备音箱。其中，CH-TW5350还支持分屏（Split Screen）技术，可以同时将HDMI 输入影像与屏幕镜像（Screen Mirroring）的影像并排投影于同一屏幕上，在观赏主画面的同时可以确认副画面内容。

爱普生CH-TW5300系列新品在机身明显位置处设置了主屏幕（Home Screen）按钮，可一键调出。主屏幕上清晰易懂地显示了输入信号源一览、投影机网络设置等信息，还可直接进行如色彩模式、3D设置等初始设置，极大方便了用户的操作和使用 。值得一提的是，CH-TW5300系列新品可无线连接蓝牙音箱，让你享受比内置音箱更好的音质。

随着生活品质的提升，越来越多的人开始选择家用投影机，爱普生CH-TW5300系列家用投影机，凭借平易近人的价格、高品质的画面及摆放位置灵活等优点，开辟了家用投影机走进家庭的新模式，让普通家庭用户轻松完成“家庭影院”的梦想。

权威机构认证
华硕X技术可大幅提升显卡寿命

华硕在显卡20周年纪念之际，率先推出自家最新Auto-Extreme技术，简称全自动X技术，目前也已经有很多显卡使用了该技术制造，而最近，华硕全自动X技术也顺利通过权威机构的认证，证明使用全自动X技术制造的显卡，能够大幅提升显卡的使用寿命3~5年，这也表明了华硕投资巨大颠覆整条产品线的做法是正确的！


中国计量科学研究院

测试报告

客户名称 华硕电脑（上海）有限公司
项目名称
型号规格
出厂编号
生产厂商
客户地址
测试日期 2015年11月26日

中国计量科学研究院

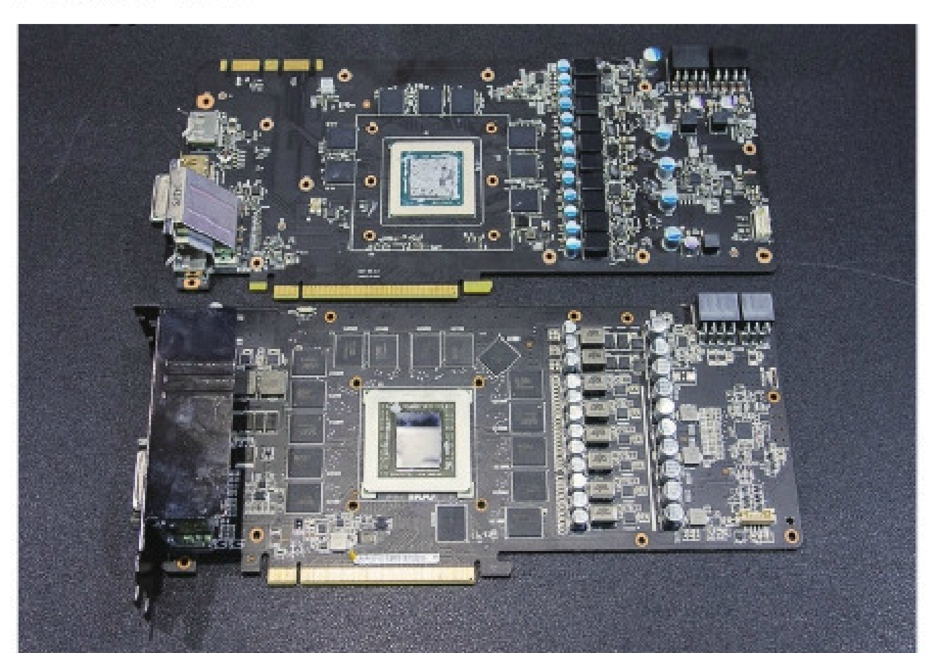
测试结果

报告摘要

显卡功率波动比率

权威机构认证 显卡寿命大增

华硕这次投入巨大成本颠覆所有生产线，全部改为使用全自动X技术。通过这项技术，能够消除工人们在传统生产线的中人为操作产生的误差，通过对比也能看出传统手工操作中的显卡元器件（上）不如使用全自动X技术（下）的显卡元器件排列整齐，从而让所有使用该技术制造的显卡都能拥有超高的质量和一致的可靠性，使得显卡能够获得航天级的稳定性和耐久度。



提升3~5年的使用寿命并不只是简单的更换原件，而是需要从每一个小细节抓起。

无尘环境 杜绝灰尘影响

在原有显卡PCB制造工艺中，手工装配环节时空气中灰尘的积压和氧化会对显卡的耐用度大打折扣，然而使用全自动X技术生产便很好的解决了这一问题，无需人工装配环节，所以在无尘少氧的环境中进行制作，大大的减少了氧化和灰尘对显卡带来的危害，保证了华硕显卡一贯的高水平做工和磐石一般的品质。

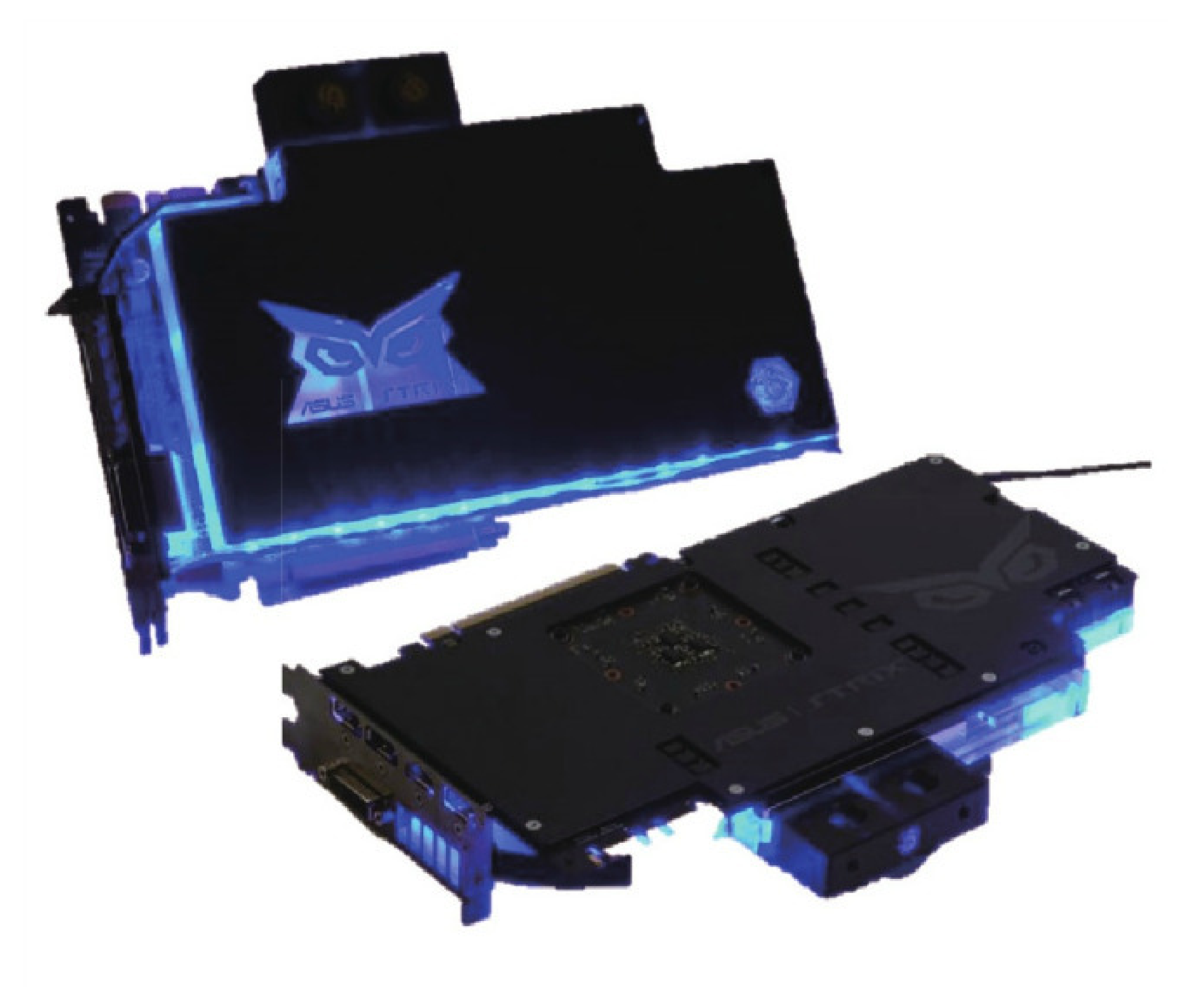
降低50%环境损害 节能环保

华硕在显卡领域已经20个年头之久，在超越的路上并未止步，全自动X技术的加入不仅让华硕显卡的耐久度更上一层楼，而且在环保领域也做出了非常大的贡献。全自动X技术能够减少在印刷PCB版中的危险化学药剂的使用，减少用电量，降低50%对环境的损害，实现了企业发展与友善环境兼顾的经营理念。

定制水冷 华硕水冷GTX980Ti显卡曝光

前段时间吵得沸沸扬扬的华硕定制水冷显卡终于也露出了自己“庐山真面目”，华硕GTX980Ti芯片与Bitspower水冷散热的强强联手推出的全新——STRIX-GTX980TI-P-GAMING-ICE显卡。强劲的GTX980Ti核心，2816个流处理器在OC mode时，核心频率高达1317MHz，使用独家超合金供电SAP2.0技术，能够降低20%的热量产生。同时该卡也是用华硕最新全自动X技术制造，全贴片组件，使得显卡PCB光滑柔顺，不划手，并且，全自动X技术减少危险化学药剂的使用，确保显卡无有害化学物质残留，减少对人身体的伤害。炫酷的RGB灯光效果也让这张显卡的逼格大增！

炫酷的RGB灯光效果通过华硕独家定制软件控制，能够产生无数种色彩搭配，配合机箱内的灯条，能够获得最炫酷的灯光体验。



英特尔携手Lady Gaga 惊艳第58届格莱美，献上精彩音乐盛宴

2016年2月15日，加州圣克拉拉——英特尔公司携手六届格莱美奖得主、全球音乐偶像Lady Gaga，在第58届格莱美颁奖典礼上带来前所未有的音乐盛宴。这是双方开展长期合作的首个项目，展示英特尔创新科技如何实现精彩的音乐体验。

这次合作将Lady Gaga独一无二的艺术性与英特尔的创新科技相结合，生动地演绎了对传奇音乐偶像大卫·鲍伊（David Bowie）的致敬。借助科技的力量，此次演出极具突破性，让艺术家以前所未有的方式带来精彩的舞台表演。

Lady Gaga对这次合作表达了自己的想法："我喜欢促成科技和艺术的交融，用以创造令人震撼的体验。与我之前所做的事情相比，这次与英特尔的合作十分新奇，与众不同。他们确实给我带来了很多精彩的科技互动体验。"

对于全球各地的格莱美观众和乐迷来说，Lady Gaga带来了一场突破性的演出，以纪念和庆祝大卫·鲍伊这位音乐传奇人物的生活与事业，而英特尔的创新科技则让这次表演充满活力。Lady Gaga的每个动作和指令都能实时转化为惊艳的视觉效果，双方团队通过这样的方式，赋予Lady Gaga以科技的力量，从一个全新的维度诠释自我。

英特尔的技术人员与Lady Gaga的创意团队通力合作，采用内置英特尔至强处理器、英特尔酷睿和奔腾处理器的高性能硬件来编排灯光、音频和投影系统，与Lady Gaga的表演完美地配合。

专为此次表演开发、面向乐迷的创新技术包括：

数字皮肤（Digital Skin）——英特尔为Lady Gaga开发了一张"动画脸"，让她能够在表演中实时展现许多标志性的形象，令现场观众无比兴奋。这部分表演的整个开发过程都采用了英特尔高性能处理器，精确地追踪她的面部表情；借助搭载第六代英特尔酷睿处理器的台式机，"数字化妆（digital makeup）"技术能够将影像立即投影到她的脸上。

互动视频（Interactive Video）——Lady Gaga能够控制她的影像在大型LED墙上的呈现效果。她佩戴了内置英特尔?Curie?模块的指环，在旋转和舞动手腕、手臂时进行实时的数据传输，然后通过搭载英特尔至强处理器的媒体服务器输出生动的影像。

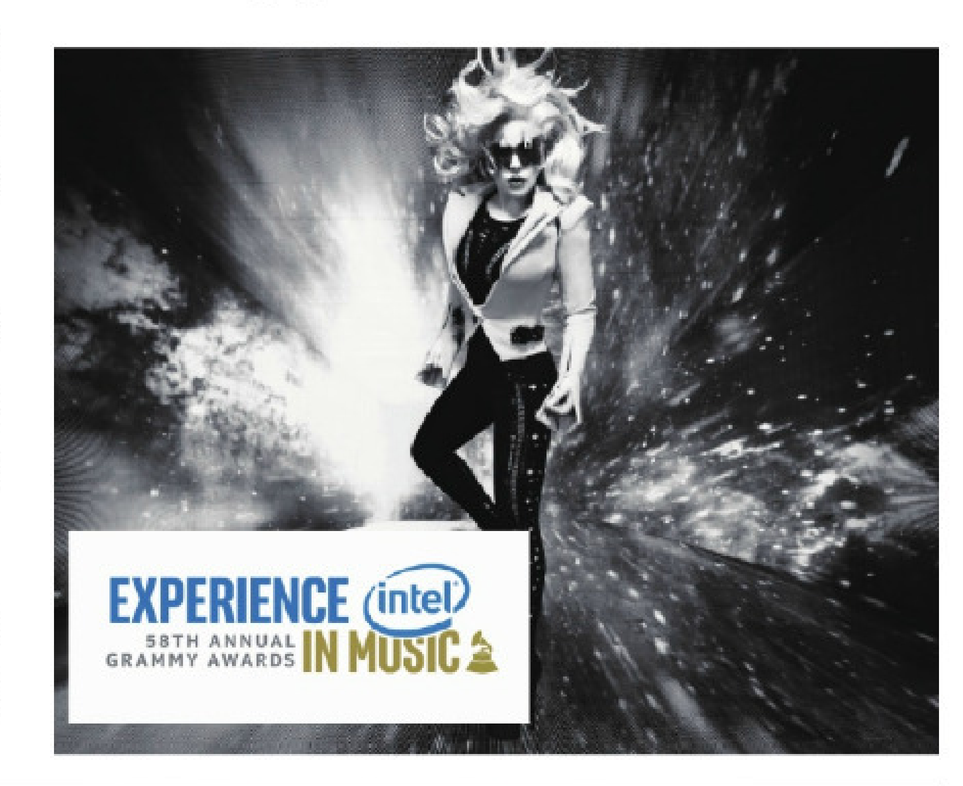
机器人技术（Robotics）——Gaga的玫瑰金钢琴也被赋予了生命力！三个搭载英特尔?凌动?处理器的机械手臂支撑着钢琴协调地舞动，为钢琴这种固定的乐器增添了出人意料的动态效果。

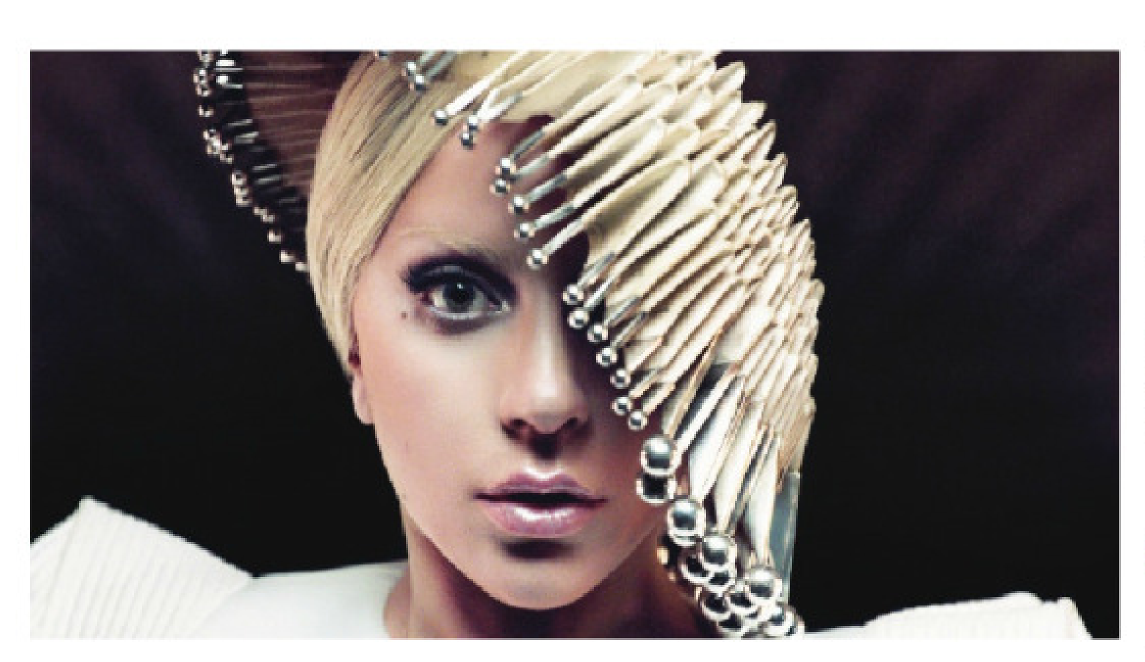
互动式全息影像（Interactive Holograms）——创造性地结合内置英特尔Curie技术的指环和全息显示材料，让Lady Gaga能够生成大卫·鲍伊的3D全息影像。

英特尔高级副总裁兼首席营销官Steve Fund感到十分兴奋："英特尔正在创造和分享科技所能实现的精彩体验。这次演出为打造现场音乐体验掀开了新的篇章，也是英特尔和格莱美的重大里程碑事件。"

美国国家录音科学学会首席营销官Evan Greene表示："格莱美与英特尔的合作展现了音乐和科技的完美契合。英特尔的愿景是打造前所未有的现场音乐体验，在今晚千载难逢的精彩演出之后，英特尔成功实现了这个雄心勃勃的目标。"

欲了解更多信息，请访问www.epklink.com/intelgaga。







跨平台跨设备Office 365为用户提升移动生产力

微软正式在华推出Skype for Business Android版应用，即日起，用户可通过百度、腾讯、小米、360手机助手、豌豆荚等Android应用商店获取该应用，享受微软全平台生产力工具Office 365所带来的自由协作与高效移动沟通体验。

Skype for Business Android版应用的发布，是微软不断为国内Office 365用户优化本土体验的重要举措，更标志着Office 365已全面覆盖国内主流移动平台，可为最广泛的中国用户提供无缝协作、高效沟通的移动办公新体验。

微软大中华区应用和服务事业部总经理时阳艳女士表示：“Office 365始终致力于为本土用户提供卓越的生产力工具与本土化解决方案。我们期望Skype for Business Android版的推出，能够一如既往地为中国用户提供跨平台高效体验，助力团队无缝连结、顺畅协作。这一全新应用还将进一步扩展 Office 365的跨平台移动性，让不同移动平台用户均能体验到微软最新生产力工具带来的效率提升。”

作为微软重塑生产力与业务流程战略的核心，Office 365从满足各行业用户需求和完善用户体验出发，不断提升跨平台体验，助力用户提升沟通与协作水平。自2014年4月15日基于微软技术由世纪互联运营的Office 365在中国正式投入商业运营以来，目前已经拥有超过5,000家大型企业客户，用户数已超过60万，广泛涵盖了跨国企业、大中型企业、中小企业以及创业者，其中包括一千万名以上教育机构用户。

同时，作为Office 365旗下专注企业内部远程沟通与协作的一站式解决方案的核心组件之一，Skype for Business在简单易用的统一界面上，用户可以享受与桌面产品一致的高质量无线语音和视频通话、即时消息传递、虚拟会议加入及电话拨打等强大功能。秉承Office 365一如既往的卓越体验，团队协作从未有过如此丰富之选择。

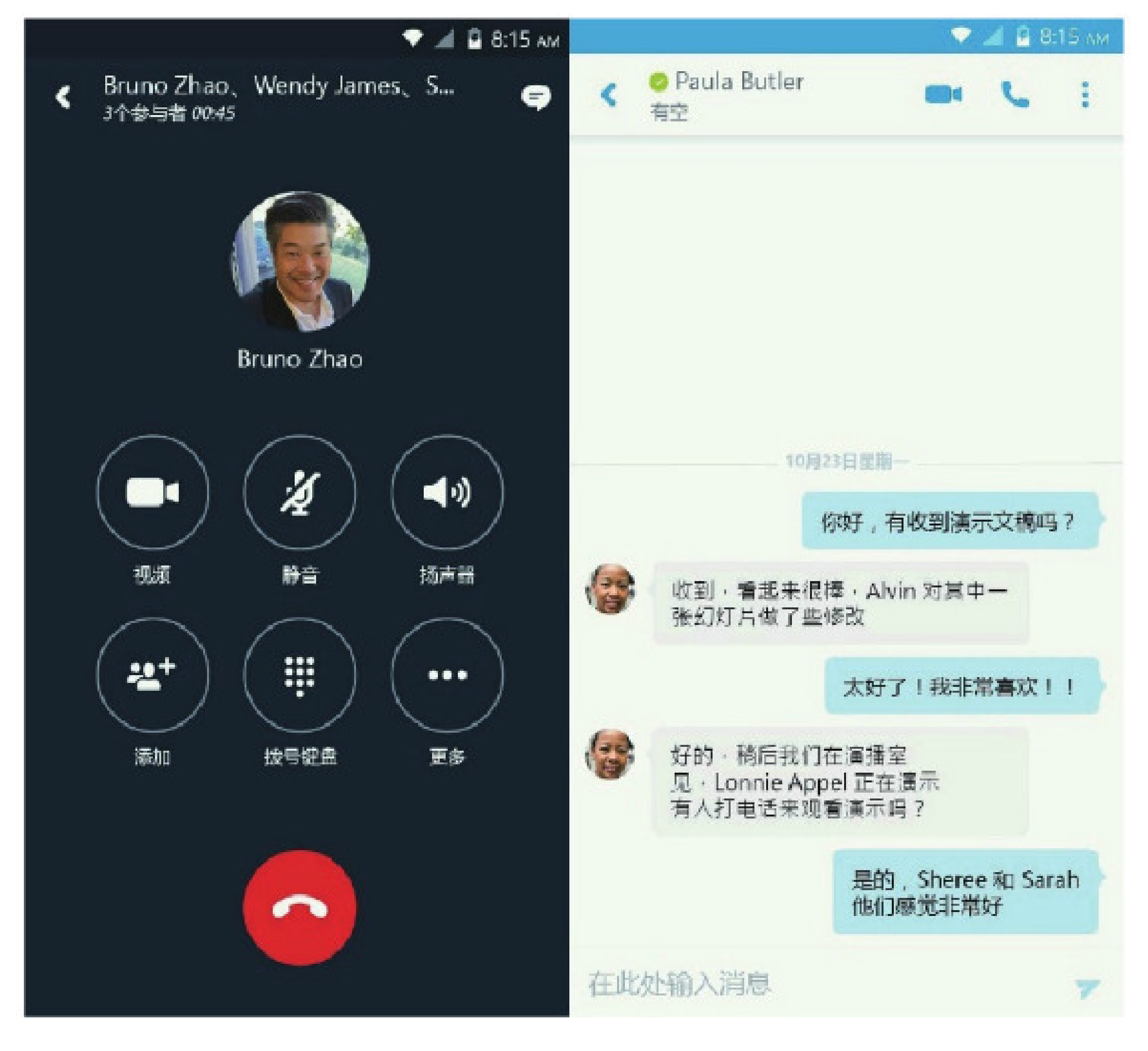
可为用户、企业及IT管理人员带来诸多收益：

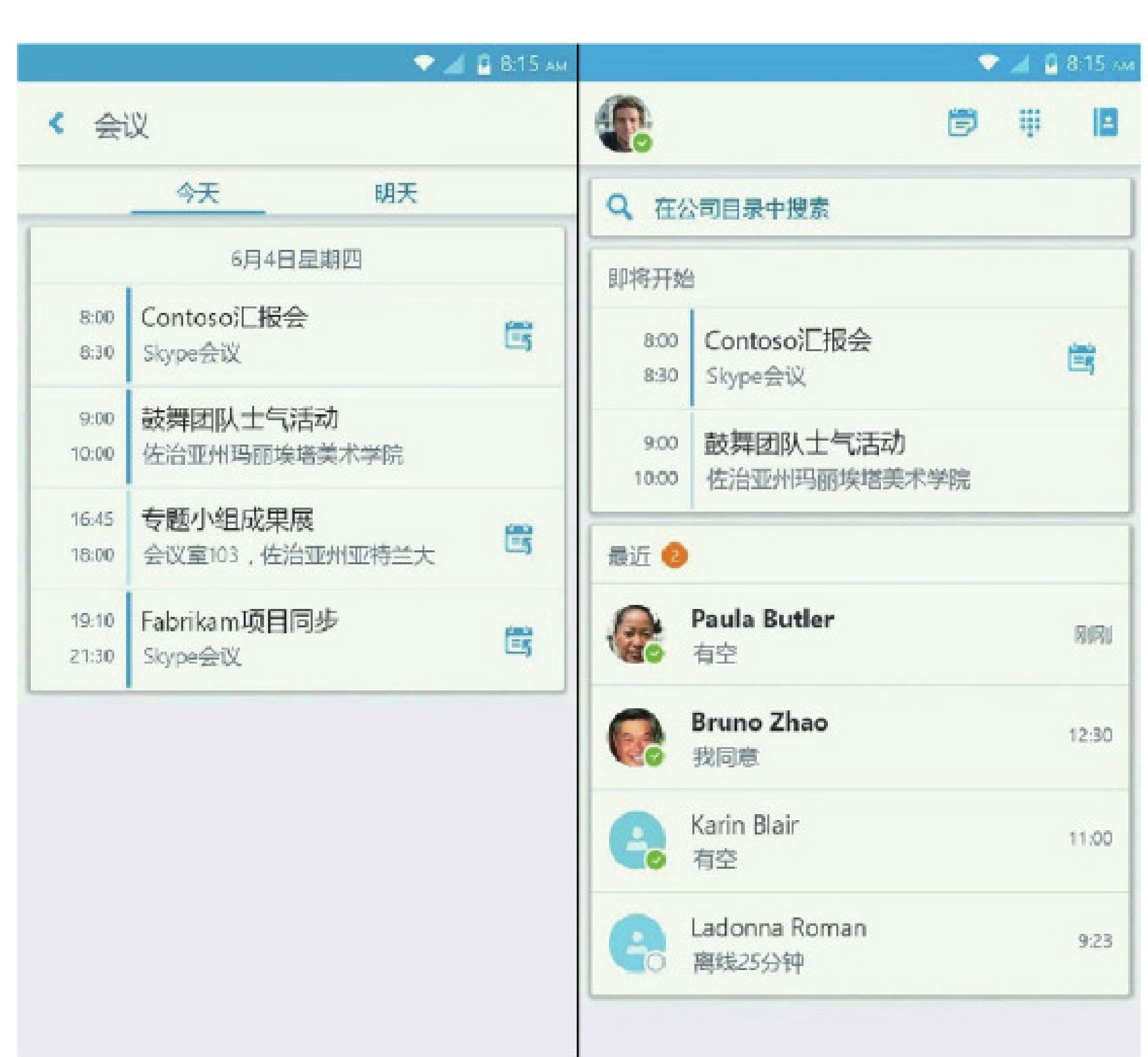
解除企业安全之忧。凭借Office 365的账户管理、身份验证与加密机制，Skype for Business为用户与企业提供全程端到端的安全、控制、合规与弹性。

大幅提升协作效率。用户可在Office办公组件中，随时与联系人通过即时消息、邮件、通话或会议进行沟通，并可迅速展示各类文档。

跨平台全面覆盖。用户可凭任意移动或桌面设备，时刻与各方联系人保持沟通，不必为设备选择而困扰。既有IT投资也可得到最大保护。

Skype for Business Android版应用兼容由世纪互联运营的Office 365服务和全球版微软Office 365服务。所以，无论客户购买哪个版本的Office 365服务，通过已有的Office 365账号登录，或单独购买Skype for Business在线云服务均可享受在移动终端上与客户、同事展开高效无缝沟通与协作体验。此外，Skype for Business iOS版应用已于2015年10月15日正式登陆中国。用户可以在Windows Phone，iOS和Android三大移动平台，享受到一致的沟通体验。P





以一场“文件处理革命”解放员工与企业的生产力 Adobe Acrobat DC颠覆传统办公模式

如何把员工从堆积如山的文件中“解救”出来而让他们关注于关键业务？如何让“无纸化办公”或“移动办公”这种灵活、环保且大势所趋的办公方式真正惠及企业发展？

将传统的纸质文档进行电子化处理，这是削减“文山”的有效举措，也是实现“移动办公”的必要基础。但是，如果文档的电子化只停留在用扫描设备将文档转化为电子文档进行储存，但不能对转化后的电子文档进行自由的编辑处理、合并拆分、修订更新的话，电子文档只能与纸质文档互为“备份”，而成不了主流。

而Adobe之前在中国市场推出的Acrobat DC产品，则开始将电子文档推上了日常办公的中坚地位：创新成像技术让纸质文档与图片可通过移动设备上的摄影头即时转换为高品质PDF文件，而PDF文件本身的随意编辑、填写、注释、合并、拆分、分享与签字等功能则让电子文档真正“活跃”起来，成功承担作为文件的全部功能；此外，PDF与可编辑的Microsoft Word、Excel、PowerPoint 或 RTF 文件之间的无缝无障碍转换，让文档处理也更为得心应手——当然，通过电脑和移动设备均可实现电子文档的即时处理，这又让“随时随地办公”成为可能。

“激活”文档功能 将文件处理革命推向深入

Adobe Acrobat DC产品又是如何转换电子文档并让其活跃于商务流程中呢？

首先，Adobe Acrobat DC让PDF文件与纸质文件之间的自由随意转换成为可能。用户可使用智能手机和平板电脑的摄像头作为便携式扫描仪，将任何纸质文件扫描为PDF文件——Acrobat DC会自动将其进行转换并完成光学字符识别，获取与打印件匹配的自定义字体，也就是说，新文本的外观会与原件中的文本完全一致。这一功能对于那些最后还必须回归纸质文档进行上报或储存的流程来说尤为重要，纸质文档到PDF再到纸质文档之间高保真的数次转换，可充分利用PDF修改、编辑、更新等功能节省纸质文件修订的时间以及纸张、油墨及能源资源等。

其次，Adobe Acrobat DC实现了PDF与Windows Office各种文件形态之间的“任性”双向转换。举例说明，如果你需要处理数据但手边只有纸质文件，你只需要用Acrobat DC将先转换为PDF，然后再转换为完全保留数据、列、版式和格式的Excel表格进行编辑、分析与运算，而不必浪费时间在电子表格中重新输入数据和重新设置格式。

第三，Adobe Acrobat DC强大的编辑与修订功能，让用户在业务流程中不再依赖纸质文件与笔头。用户可以直接在PDF文件中更改文本和图像，无需追踪到原始文档或者花费时间重新创建文档；编辑时，用户可修改文字、添加注释、自由调整排列页面、裁切或者更换照片；此外，当浏览PDF时，用户还可以借助Acrobat DC的书签、页眉、页脚、页码，以及添加背景和水印等功能进行自定义页面。

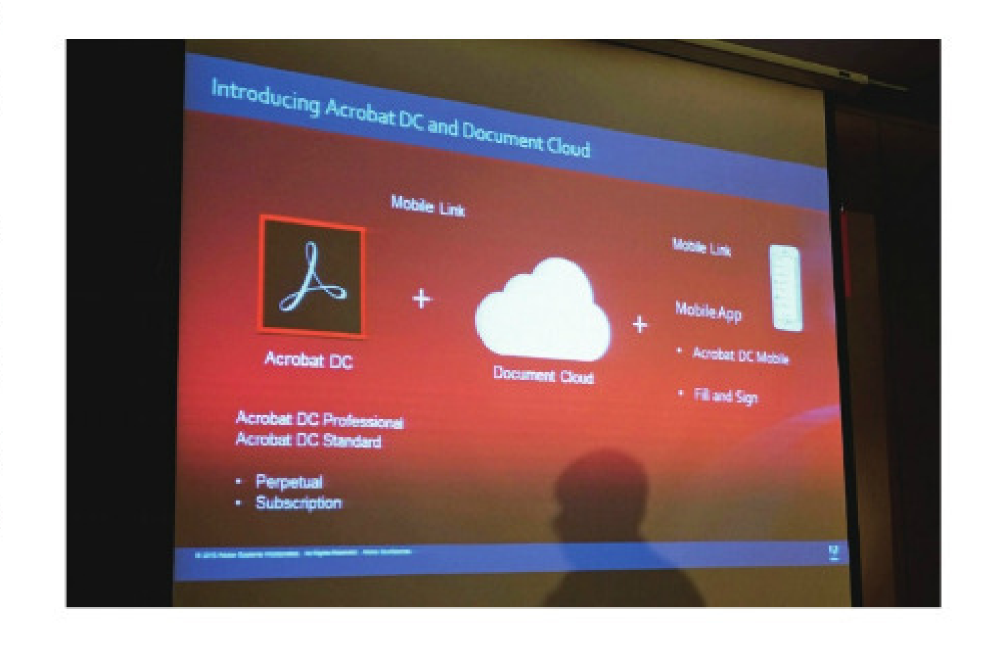
让文档“移动”起来 办公革命大幕开启

Adobe Acrobat DC产品的革命性不仅表现在静态的文件处理上，而且更多地体现在它能让文件处理工作“移动”起来——不管是在办公室，还是在家里，在咖啡厅，或者是在飞机上，用户都可以借由移动设备，不受空间与地点束缚而随时随地高效工作起来。

Acrobat DC产品支持触控功能且完全移动化，出色的新用户界面让所需工具随身便携，这让智能手机和平板电脑成为了用户重要的业务工具。

从这个意义上说，Acrobat DC产品为“移动办公”奠定了基础——Acrobat DC的所有功能全部不仅都能在移动设备上使用，而且简洁、直观、高效、一致的使用界面，更为人性化的UI设计，显著提升了用户的移动使用体验。也只有当纸质文档与PDF文件间实现无阻移动与转换，只有当文件在台式机、平板电脑和智能手机上开始无缝“链接”时，“移动办公”方能成真。

当Acrobat DC产品将员工从“纸山文海”中解放出来时，企业也从非关键业务占据员工大量时间与精力的官僚化困境中解脱出来，文件处理与办公流程得以优化，业务处理速度大幅提升，让关键业务再度真正成为日常工作核心——企业提升了生产力与生产效率，提高了员工满意度与成就感，那么，为什么不让2016年成为移动办公之年呢？



杉果游戏生日趴点燃京城!

拥有15年历史的国内老牌游戏代理发行商中电博亚于2016年1月16日在北京为旗下广受赞誉的游戏平台杉果游戏，举办了一场名为“果燃不凡”的三周年大型生日趴。作为国内首屈一指的数字发行与玩家社区一体化平台，杉果游戏自2013年初正式上线以来，已将超过1000款海外高品质游戏带给国内玩家，助力国内游戏市场良性发展。

此次为庆祝杉果游戏三周年，来自ZeniMax（Bethesda 母公司）、AMD、Another Indie Studio、《高考恋爱一百天》、《巴别塔：抉择》的多个杉果合作伙伴代表应邀出席，并与知名主播逍遥散人、女王盐、刘杀鸡、丝末末及以太携手送上了真挚的生日祝福。而到场的百余名玩家不仅在杉果游戏总裁的精彩演讲中了解到了杉果的品牌理念，迎来了《街霸V》等众多心仪游戏的代理确认，更在游戏嘉年华中赢得了包括知名游戏外设品牌“拳霸”摇杆在内的多重好礼，满载而归。另外，国内新锐游戏笔记本电脑品牌“机械革命”优质机器的加入，则让玩家现场的畅爽试玩得到了保证。

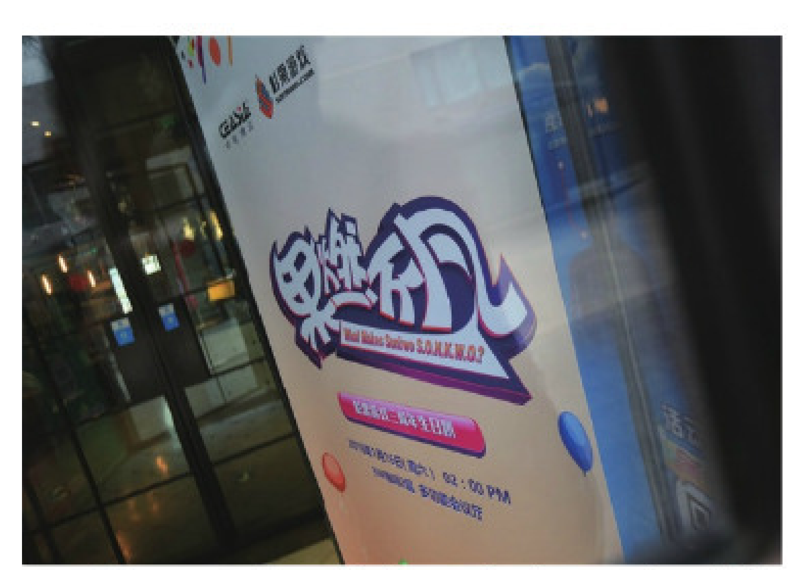
大佬现身，神秘杉果全解析：《街霸 V》《无敌9号》在列！杉果16年大作来也

活动伊始，震撼的开场视频引导着在场的每位来宾一同回顾了中电博亚成立15年以来的风雨历程：从千禧年之初，与EA、动视结盟的老牌实体游戏代理商，到推出杉果游戏，成为与国内外50余家厂商建立伙伴关系、致力打造数字发行与玩家社区一体化平台的年轻使者，中电博亚坚守着“纯粹游戏 ? 快乐分享”的理念完成了互联网时代的华丽转身。

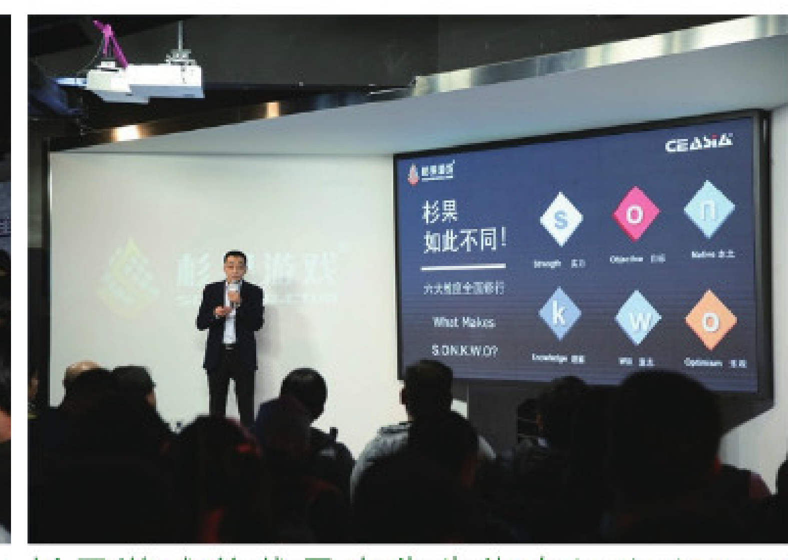
作为本次生日趴的主人，一直备受外界关注却低调自处的杉果游戏总裁吴立先生率先登场，为广大媒体及玩家带来了精彩纷呈的演讲。回顾中电博亚一路走来的艰辛历程，一身帅气西装的吴立先生时而激动时而哽咽，用一个个发展中的真实故事及一句句真挚的话语，为在场嘉宾深入解读了杉果英文名SONKWO每个字母背后的特殊意义：一流合作伙伴、产品及团队凝聚的实力（S）；致力于创造中国最好的数字互动娱乐平台的目标（O）；为中国玩家提供专属应用及服务的本土（N）意识；将玩家及游戏开发者视为上帝而做到的贴心理解（K）；在游戏界风云变幻中坚守高品质游戏的意志（W）；不畏竞争、积极应对每一次挑战的乐观（O）精神。六个字母六个层面上的深层含义，让在场众人深刻理解到了活动主题“果燃不凡”的意义所在。为了让玩家能够切身体会到杉果三周年带来的快乐、欣喜，吴总更首次将《街霸V》《无敌9号》等大作云集的2016年新品发售计划正式公开，让现场氛围沸腾起来。演讲最后，吴总表示：“中国的杉果，玩家的杉果，需要我们的努力，也需要大家的支持！请大家继续支持我们，我们一定不负众望。I want U！ We want U！”引发活动现场掌声雷动。

接下来，活动的重磅嘉宾——ZeniMax亚太区商务拓展经理Harvey Chen先生上台讲述了与杉果的合作历程，坦言希望通过在《辐射4》中加入繁体中文，让更多中国玩家零障碍感受游戏的魅力，并送上了精美礼物感谢杉果及玩家们对Bethesda的支持。而紧随其后上场的AMD游戏合作经理 张志明先生，则表示希望同杉果保持长期合作，通过“软硬结合”的形式，由双方共同为玩家提供真正的优惠，进一步提升玩家体验，也站在玩家的角度，表示希望杉果能为中国玩家带来更多电影大片般的优质游戏。之后，到场的知名主播也纷纷上台送出了对杉果的真诚祝福，而Capcom、505 Games等一众未能出席现场的杉果合作伙伴则以视频形式送来了对杉果的祝愿，让现场气氛欢快而温暖。

在大家兀自沉浸在满满祝福带来的感动中时，一曲生日歌再次将现场气氛点燃。伴随着百余名玩家的欢呼，杉果游戏总裁吴立先


“果燃不凡”杉果游戏三周年生日趴布置精美的现场


百余名玩家齐聚“果燃不凡”杉果游戏三周年生日趴现场，场面火爆



杉果游戏总裁吴立先生为在场嘉宾阐释SONKWO背后的特殊含义

生与众多伙伴共同上台，与烛光的交相辉映中，许下了关于杉果的美好愿望。而为了回馈玩家的热情与支持，吴立先生现场送出了2台拳霸Q4 RAF黑色经典三合一游戏摇杆以及Vault-111主题信差包、连帽衫、《辐射4》盒装游戏等大礼，让场上惊喜连连，欢笑不断。感应到杉果诚心的玩家，也不断重复着“杉果三周年生日快乐”的呼声作为回应。

狂欢引爆全场，挑战vs畅玩 如何抉择？莫非暗箱操作！获奖竟是“自己人”

发布会环节结束后，现场随即被丰富多彩的杉果游戏嘉年华活动占据。主舞台上，强调“实力”与“较量”的“终极街霸挑战赛”一经开场，便将现场气氛推向了一个新的高潮。挑战赛采取传统的车轮战方式，只留给每位玩家一次挑战机会，去留只在一念之间！而最出人意料的是，高手云集的街霸挑战赛场在长达2个小时的时间里，只被一人霸占——著名游戏主播刘杀鸡！虽然有不甘不愿，但纵使使出浑身解数，众多挑战者还是在鸡哥的精妙战技中纷纷败下阵来。但其实，当“实力”成为了决定生死输赢的唯一条件，仿佛结果本身已经失去了意义。当鸡哥手捧终极奖品“拳霸Q4 RAF 冰红限定版摇杆”之时，大家看到的除了属于胜者的荣光，还有每一位参赛者体育竞技精神的绽放！

SONKWO中S所代表的实力，在“街霸”环节中被淋漓尽致的表现，而另外五个字母的寓意同样在嘉年华中得到了游戏化的传达：“百发百中”的唯一技巧就是要明确目标（O）——参与游戏的两位玩家一位抛掷“小杉果”另一位负责用盒子接住，在一分钟内接住15个“目标”的玩家将可以通关并收集一枚印章以兑换奖品；“杉果自己人”名字听起来就像是谍战大片的悬疑情节，实际上参与的挑战者需要快速反应，面对主持人抛来的杉果相关问题进行快速抢答，考验的就是大家的“地道”（N）程度了！“果然懂你”（K）可以认为是游戏领域的“你比划我猜”；“一跳到底”中挑战者穿着笨重的布偶连体服装一边转圈一边记住主持人念出的数字，然后根据顺序准确的跳在面前的九宫格中。晕头转向加上行动不便给原本“简单”的游戏规则增加了不少的难度，确实十分考验玩家的意志（W）！整场看下来，如果没玩过的话，这些刁钻古怪的游戏名字还真是让人摸不着头脑！

至于最后一个（O）“乐观”所对应的的区域则是平行开放的“欢乐时空”。在这里，玩家可以自由畅玩《辐射4》《疯狂麦克斯》《乐高-侏罗纪世界》《王国》等10款热门游戏，配上旁边免费提供的小食及饮品，确实轻松畅快！

几场挑战下来令在场玩家全面放松身心、感受到游戏带来惬意，这也从另一方面反映了游戏存在的意义——竞技挑战还是休闲放松并没有明确的划分，从中得到的快乐与分享精神才是永恒的主题。杉果游戏走过了三年风雨，以乐观积极的态度将最纯粹的游戏乐趣带给广大玩家，这也是此次“果燃不凡”生日趴想要传达的理念。今后，杉果还将致力于为我们提供更为多元化的优质游戏体验，为国内游戏市场的良好发展做出自己的贡献。P


知名主播以太、刘杀鸡、散人、女王盐、丝末末共同为杉果游戏献上三周年生日祝福


ZeniMax亚太区商务拓展经理 Harvey Chen、AMD游戏合作经理张志明、杉果游戏总裁吴立、知名主播逍遥散人、《高考恋爱一百天》作者炒饭及《巴别塔：抉择》作者单鑫共同上台吹蜡烛，为杉果游戏送祝福



知名主播刘杀鸡与玩家在街霸挑战赛中奋力拼杀


杉果游戏嘉年华“百发百中”游戏环节需要挑战者明确目标、眼疾手快



星海恩怨录
《星际争霸》系列谈

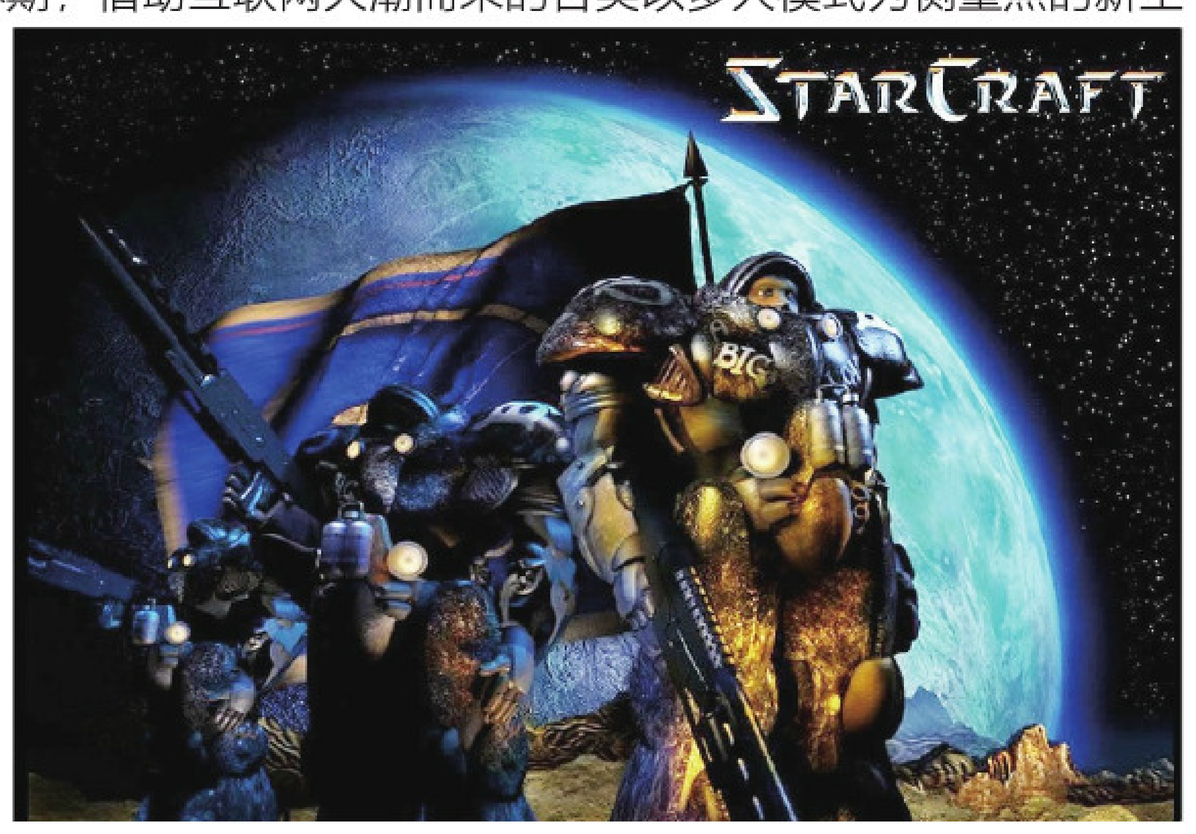
文 | yago

这是一座电脑游戏史上具有划时代意义的里程碑。
这是一个曾令初代电竞玩家们魂牵梦萦的激烈世界。
这也是一段科幻爱好者们津津乐道的宇宙战争传奇。

《星际争霸》（Starcraft）——这个于1998年3月31日首次推出的即时战略游戏品牌，成功的将暴雪公司之前的两代《魔兽争霸》之辉煌由魔幻背景引入到科幻舞台，这款开山之作加上第二年面世的独立资料片《母巢之战》，凭借宏大的故事背景架构以及接近完美的游戏均衡性，在随后十多年时间内一直牢牢盘踞着RTS至尊王者的宝座。

上世纪九十年代后期正值全球电子竞技产业复苏期，借助互联网大潮而来的各类以多人模式为侧重点的新生代游戏作品百花齐放，当中既有昙花一现的瞬间风流，也不乏如今家喻户晓的流派宗师。仅就即时战略类别来说，1997年下半年相继面世的《黑暗王朝》（Dark Reign：The Future of War）、《横扫千军》（Total Annihilation）以及微软《帝国时代》（Age of Empire）等经典名作抢尽风头，然而次年3月才上市的《星际争霸》却以无可阻挡的磅礴之势技压群雄，在这之后又创造了近二十载长盛不衰的业界奇观。

游戏正式发售2年之后，《星际争霸》依然位列全美PC游戏销售排行榜前十名内，这在当时竞争激烈的游戏产业中简直就是个不可能的奇迹。即便如



上 《星际争霸》创造了三项吉尼斯世界纪录

此，当时还是没人预料到，截止到2008年，该游戏上市发行整整十周年后，这位老兄仍然稳坐于全球电脑游戏销售排行榜前十名！有可靠数据证明，正版《星际争霸》在全球范围的总销量于2009年初就已突破1100万套大关。它甚至创下了三项吉尼斯世界纪录："销量最高的PC平台即时战略游戏""职业联赛收入最高的游戏作品""比赛观众数量最多的游戏作品"。至于全球各大知名游戏网站和杂志刊物授予它的各种褒奖赞誉，那更是数不胜数。

如此空前绝后的成功，当然不是因为暴雪公司狂撒银子展开铺天盖地的广告轰炸，他们也没有请什么超级大明星大美女当代言人，《星际争霸》的盖世辉煌源于暴雪游戏一贯的过硬品质。这个同样创造了《魔兽争霸》与《暗黑破坏神》等知名品牌的游戏公司从未真正实现过完美，但他们一直在朝完美的方向努力迈进，暴雪旗下各款游戏产品多如牛毛的升级补丁就是明证。

《星际争霸》所带来的品牌光环效应早已超越游戏领域，甚至穿透蔓延到科幻小说、电影和动漫的国度中，给上世纪末刚刚步入青春期的年轻灵魂们带来了刻骨铭心的记忆。这款游戏及后续作品交织勾勒出一个异常宏伟的科幻世界框架，人、神、虫三大种族跨越时空的星际战争无休无止，个性鲜明的各种族英雄们在这场太空歌剧中你方唱罢我登场，演绎出一幕幕堪比好莱坞水准的爱恨情仇桥段。生存与死亡在这里对峙，忠诚与背叛竞相交替轮回，正义与邪恶的较量背后居然还隐藏着一条贯穿全系列各作的神秘主线——关于各族生物起源，亦即造物星灵族萨尔纳加的真相！

在历经十七年五款传承作品的反复编补修正后，《星际争霸》系列剧情所包含的哲学内涵与艺术价值都已远远超越了寻常游戏剧本的人文高度。这个精彩纷呈的故事一度成为无数游戏科幻双修少年们的幻想源泉，让他们在键盘和鼠标间游指如飞狂开双基地之外，还多了一份对宇宙、文明和生命的粗浅认知。

现在，就请各位观众跟随笔者踏入《星际争霸》的王国中去尽情徜徉一番，深入浅出地了解一下人、神、虫三族的历史渊源，也好好品味一番十八年来相继面世的这五款游戏到底讲述了怎样的一段宇宙传奇。

职业玩家

在韩国，各种《星际争霸》职业游戏比赛中的顶级玩家在知名度和收入上都毫不逊色于当红影视明星。那些至今脍炙人口的超级高手，例如SlayerS_`BoxeR`，Iloveoov，[Oops]Reach，[ReD]NaDa，[NC]...YellOw以及Nal_rA等无一不是名利双收的成功人士。他们的比赛大多通过MBC游戏电视台和Ongamenet网站面向全国甚至全球直播，许多选手通过与电视台签约或担任广告代言人或参加高额奖金锦标赛获取丰厚报酬。真名李允烈的[Red]Nada于2004年签署了为期3年的50万美元合作协议，有人族皇帝之称的SlayerS_`BoxeR（林耀焕）在3年当中仅靠打比赛就赚了78万美元，这哥们儿绝对是有史以来收入最高的星际玩家。

★历史背景

萨尔纳加篇（Xel'Naga）

《星际争霸》系列作品中一直有个若隐若现的远古文明种族贯穿全局，这就是来自虚空位面的萨尔纳加人。

萨尔纳加的含义是"来自远方的流浪者"，他们是纯粹精神与纯粹形体融合而成的终极智慧生物。萨尔纳加的生命周期可以通过某种轮回模式实现无尽循环，轮回的媒介物正是由萨尔纳加在虚空外各次元宇宙中创造的生物。萨尔纳加借助化身可以从虚空进入现实位面，从而创造星球和物种。当萨尔纳加的化身在现实位面中被消灭后，他们不会死，只会回到虚空，等待着下一轮回。早在星灵族与虫族的第一次大会战之前几千万年，萨尔纳加人就已来到银河系并统治了数以千计的行星世界。来到这个空间的萨尔纳加人不甘寂寞，决定亲手创造两种全新的智慧生物，分别拥有绝对纯净精神与绝对纯净形体。最后，萨尔纳加人计划让这两个理想种族最终融合为一体，成为新一代的完美体萨尔纳加，从而终结本族文明没完没了的循环宿命。

为实现这个伟大的计划，萨尔纳加人浪迹宇宙，借助凯达林水晶的力量四处播撒生命种子，催生了数以百万计的生灵物种。然而，这些行星试验田中诞生的物种只给他们带来了无穷失望，直到萨尔纳加人在艾尔星以生物基因技术改造本土生物后成功创造出名为星灵（Protoss）的新物种。星灵族也就是众所周知的星灵族，Protoss这个词意为"初生子"。星灵族具有萨尔纳加人对绝对纯净精神的要求，为加速这个物种的完美进化，萨尔纳加人甚至亲自降临星灵族世界，以天神的身份为星灵指引前路。

星灵族奉萨尔纳加人为神，并尊称他们为导师、造物主和守护者。在天神们的鼎力相助下，天赋异禀的星灵族在科学技术和精神灵能方面的发展突飞猛进。然而，过快的发展导致星灵族各部落出现了矛盾和分裂，一些更强的

个体意识逐渐变得越来越突出，甚至不惜脱离原有群体自立山头。萨尔纳加人这才发现，正是他们的拔苗助长导致了星灵族的纷争现状，准备放弃失败作品抽身离去的萨尔纳加人遭到陷入狂怒的星灵族袭击，侥幸生还的萨尔纳加人逃到泽鲁斯星，他们在那里重新创造了另一个新物种——异虫族（Zerg）。

萨尔纳加人特意将异虫族群的思维功能汇集于主宰（Overmind），并通过与主宰的精神链接保持对虫族的监控。有星灵族的深刻教训在前，萨尔纳加人不得不暂时放弃了对完美精神的追求，仅专注于形体的纯净性。他们所选择的异虫族原本是泽鲁斯星上一个微不足道的小种群，但经过多次基因改造后，这种生物迅速表现出越来越不可思议的生存适应能力。它们热衷于吞噬并同化比自己高等的生物，只需几代演化就变得和原型体截然不同。发展迅猛的拥有独立自我意识的主宰很快觉察到萨尔纳加人的存在，不久后主宰切断精神链接并驱策虫群攻击了萨尔纳加的舰队。这场屠杀导致萨尔纳加人几乎全族覆灭，唯有极少数幸存者得以逃脱，通过同化获取萨尔纳加学识的异虫族由此变得更为强大。萨尔纳加人对星灵族的记忆也被一并吸收，主宰因此得知星灵族的存在，随即产生了吸收同化这个高等智慧种族的渴望。

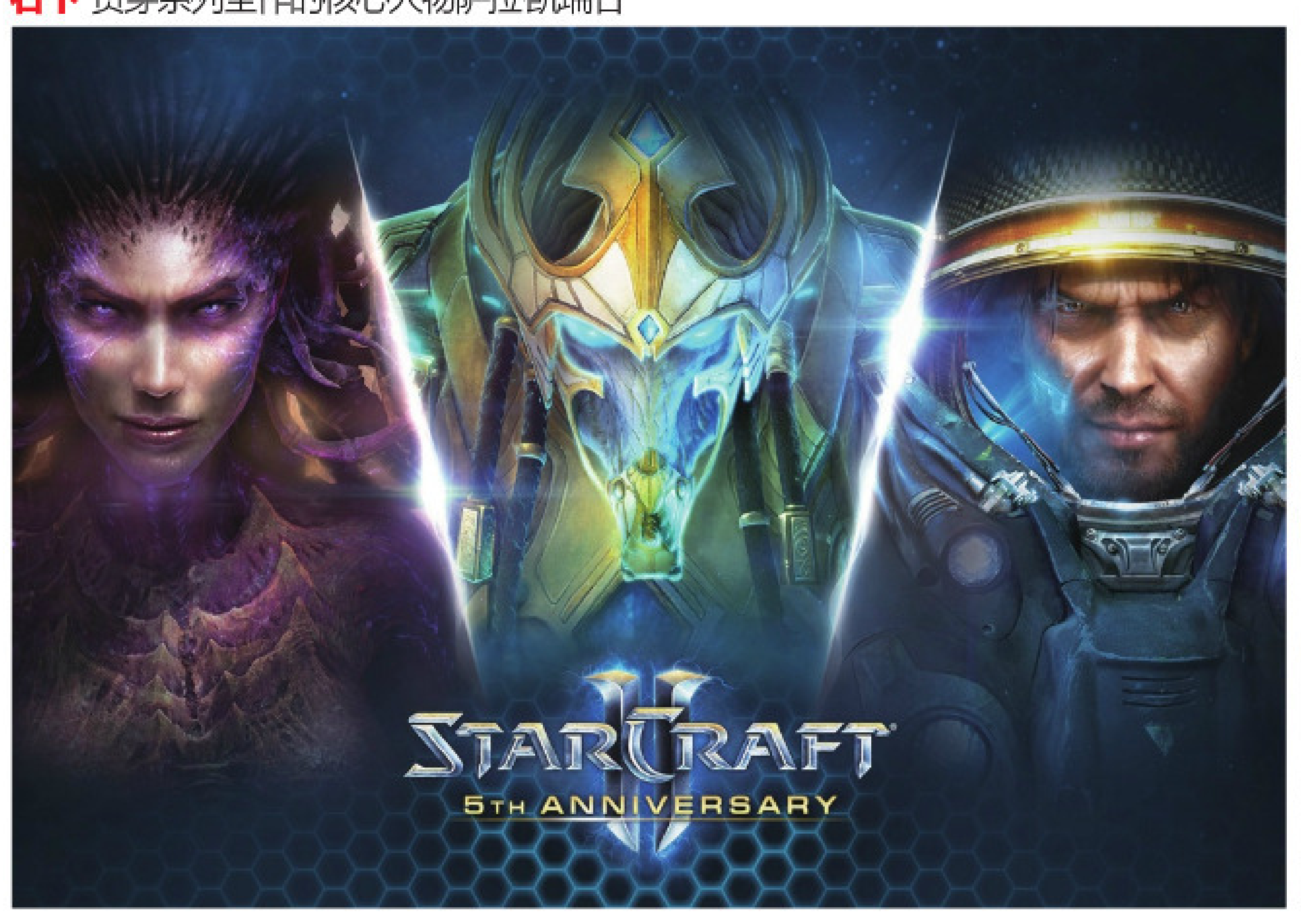
以上对萨尔纳加人的描述主要来自星灵族的史料记载，也是贯穿了从《星际争霸》一代到二代第二部《虫群之心》为止的背景故事。然而，在新近推出的终作《虚空之遗》中，关于萨尔纳加人的神话却被彻底颠覆！令人震惊的真相是，萨尔纳加人中的叛逆者埃蒙（Amon）才是三大种族所有混乱与纷争的根源！正统派的萨尔纳加人并不追求所谓的完美生命形态，他们信奉顺其自然的进化和轮回式的生命传承。虽然萨尔纳加人创造了各族生物，却从未想要干涉和加速这些物种的发展，他们只是期盼其中能有佼佼者自然进化到纯净精神或纯净形体，然后自发造访连接虚空位面的乌纳神庙（Ulnar），继承在此休眠的萨尔纳加人的衣钵，成为下一轮萨尔纳加。

然而埃蒙则希望终结这种轮回，他想要永恒不灭的存在，因此这家伙悍然下手谋杀了乌纳神庙中安睡的几乎所有萨尔纳加同胞。混战中埃蒙也受创不轻，失去了进入实体位面的肉体。为了重返人间，埃蒙及其追随者纳鲁德打着萨尔纳加人的幌子肆意干涉星灵族和异虫族进化，妄图制造实现永恒存在的完美寄宿体，但这种拔苗助长式的推动最终都以失败告终。星灵族分化瓦解，异虫族觉醒叛乱，孤注一掷的纳鲁德不得不暗中启动了混合体怪物项目，为的都是让埃蒙复活并实现长生不灭。当然，得知真相的各族英雄们肯定不会让埃蒙的如意算盘得逞。在《虚空之遗》的故事里，人、神、虫三族联军合力攻入乌纳神庙和虚空位面，最终打倒了邪神埃蒙，正统派萨尔纳加的衣钵也由天命所归的刀锋女王凯瑞甘传承。

宇宙游戏

作为一款描绘宇宙战争的科幻游戏，《星际争霸》可是真正被送入了现实的星际空间。1999年，美国国家航天航空局编号STS-96的航天飞机任务中，美国宇航员丹尼尔·巴利将一套《星际争霸》游戏软件带入了太空。这套游戏环绕地球153圈后返回地面，现收藏于美国加利福尼亚州的暴雪娱乐总部。《星际争霸》还被用于进行学术研究。2009年初，加州大学伯克利分校开办了一门预备课程，通过该游戏来进行虚拟战略和理论研究。

左 《星际争霸》系列剧情包含了三大种族的恩怨情仇
右上 正统派萨尔纳加奥鲁斯的真身
右下 贯穿系列全作的核心人物萨拉凯瑞甘







人类篇（Terran）

《星际争霸》中的人类并非我们通常意义上所说的地球人，而是特指科普卢星区（Koprulu Sector）中来自地球的人类流放者后代，这一支系的故事同样惊心动魄。

话说地球文明于二十一世纪末迎来科技大爆发，计算机和核应用技术突飞猛进，生物基因工程技术遭到毫无节制滥用，各种怪异突变体行走人间，其中不乏拥有心灵感应等异能的少数个体。不到三百年时间，地球总人口膨胀至230亿，环境污染和资源消耗呈现出几何级数递增趋势，人口爆炸带来的巨大压力导致全球金融体系崩塌，恐怖主义和暴力冲突肆虐全世界。

公元2229年11月22日成立的联合权力同盟（United Powers League）以铁腕手段终结了人类文明的动荡，这个源自联合国全球共治体系的新政权以开明社会化原则结合残酷严苛的司法体系掌控了地球上近93%的人口。UPL在其统治地球的80多年内成功消除了国籍、种族和语言的传统差异，并将保持人类的"神圣纯净性"作为最高政治宗旨，任何尝试改变和污染人类基因的行为都将受到严惩。为推行人类基因净化行动，UPL辖下武装力量持续扫荡整个世界，他们的目标是逮捕并处决所有涉嫌滥用基因工程、人造器官和精神药物的异己分子，这场大屠杀直接导致4亿人死亡，身陷囹吾者不计其数。

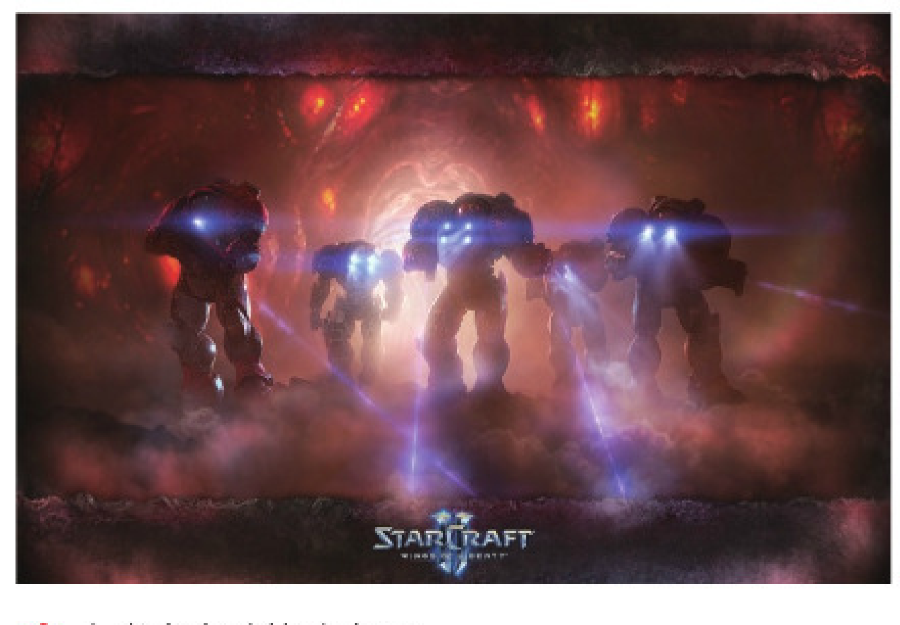
为UPL效力的科学家多兰·茹斯一直渴望利用新研发的曲速引擎和冬眠技术开拓地外殖民地，残酷的基因净化行动正好为他的外太空探索计划提供了足够数量的小白鼠。56000名原本应被处决的囚徒被解送到多兰·茹斯的试验基地，经过筛选后约有40000人分别登上预计前往遥远行星沾翠四号（Gantris VI）的雷格法尔号等4艘超级母舰，这4艘超巨型星际飞船装有名为擎天神（ATLAS）的人工智能系统，能够自行操控飞船航行并对囚徒船员们的状态进行评估和记录。

然而，由于擎天神导航系统发生数据清零故障，4艘满载着冬眠流放者的飞船迷失了方向。经过长达28年的曲速航行后，它们于公元2259年最终抵达距离地球6万光年之遥的科普卢星区，分别着陆于塔桑尼斯（Tarsonis）、尤摩捷（Umoja）和莫瑞亚（Morian）三颗行星，其中萨伦哥号飞船在追降尤摩捷星地表过程中不幸船毁人亡。

三个毗邻世界的幸存者们起初并不知道彼此，为了生存下去，从冬眠中苏醒过来的流放者们相继建立了自给自足的殖民基地。降落在塔桑尼斯行星的雷格法尔号飞船损失最小，资源基础也最为雄厚。经过60余年的不懈努力，这些幸存者们研发出新一代星际飞船引擎并与其它殖民地成功建立联系。公元2323年，以塔桑尼斯行星为核心的泰伦联邦（Terran Confederacy）宣告成立。拥有强大武力和技术储备的泰伦联邦迫不及待的向外扩张，先后在科普卢星区中建立了7处星际殖民基地。但伴随着政权疆域的日益扩大，泰伦联邦的执法者们很快展现出腐败堕落、滥用公权等人性丑陋面。

泰伦联邦肆无忌惮的扩张给同为流放者后裔的邻居们带来了巨大压力。降落在莫瑞亚行星的流放者后裔拥有整个科普卢星区最丰富的矿产资源，面对泰伦联邦的咄咄逼人之势，当地的莫瑞亚矿业联合体与凯尔兰尼斯航运公会合并组建凯尔-莫瑞亚同盟（Kel-Morian Combine），致力于庇护所有遭受泰伦联邦欺压的星际采矿及航运经营业主。公元2485年，双方的这种尖锐对立最终引发了史称公会战争的大规模武装冲突，这场持续了4年的星际战争最终以泰伦联邦的压倒性胜利而告终，凯尔-莫瑞亚同盟在名义上保留了所有自治区领土控制权，却损失了几乎全部的矿业公会。凯尔-莫瑞亚同盟这个曾经叱咤风云的政权最终分解为无数个以家族传承为核心的商业公会暗影势力，他们对泰伦联邦的经济发展做出了卓越贡献，因由此带来的政治影响力而享有法外豁免权。当泰伦联邦卷入异虫族与星灵族的冲突中而饱受重创之际，莫瑞亚同盟的传承者们因为置身事外而侥幸得以保存实力，他们与后来诞生的泰伦帝国之间也有种种难以说清的恩怨分合。

当初降落在尤摩捷行星的阿尔戈号幸存者后裔们也建立了自己的政权。当目睹公会战争中泰伦联邦对凯







左 人类太空陆战队士兵

中 人族攻城坦克雄姿

右 纯幻想出来的双枪将陆战队猛将

尔-莫瑞亚同盟的肆意蹂躏后，深感不安的尤摩捷管理委员会于公元2489年宣布建立尤摩捷护卫军（Umojan Protectorate），以全民皆兵的策略对抗泰伦联邦威胁。尽管泰伦联邦因为异虫和星灵的出现而暂时放弃了对尤摩捷的进犯，但尤摩捷护卫军一直都在暗中支持联邦内部诸如克哈之子之类的各种反抗暴政力量。当阿克图洛斯·蒙斯克摧毁泰伦联邦创建了泰伦帝国时，尤摩捷开始毫不犹豫的站到了这位昔日老友身边，但他们很快意识到这个新政权和先前的联邦相比并无太大区别，大失所望的尤摩捷护卫军逐渐走向帝国的对立面。他们不仅为逃出帝国星域的受迫害难民提供政治庇护，甚至还精心构筑了一个庞大的反帝国秘密情报网。尤摩捷护卫军与泰伦帝国的拉锯谍战一直持续到公元2504年异虫族大举入侵时期，接任帝国皇位的瓦伦里安·蒙斯克（Valerian Mengsk）与尤摩捷管理委员会达成了和平互助协议，最终人类各势力被统一起来共同应对来自异虫的巨大威胁。

且说泰伦联邦坐大之后，各殖民地群众对日趋腐败堕落的联邦官僚体系深恶痛绝。在联邦辖下的核心殖民地行星克哈（Korhal）上，这种尖锐矛盾表现得尤为突出，频繁发生的暴乱事件以及随之而来的残酷镇压令民众对联邦政权的仇恨飙升到极点。一位安格斯·蒙斯克（Angus Mengsk）的本地政治家呼吁人民为克哈的自由而战斗，受到鼓动的狂热民众强行占领了各处联邦前哨站，安格斯趁势宣布克哈从此与联邦一刀两断。联邦政府假意从克哈撤走驻军和舰队后派出三名幽灵特工残忍杀害了蒙斯克及其妻女，安格斯的儿子阿克图洛斯·蒙斯克（Arcturus Mengsk）立志要为家人复仇，这位新领袖网罗大批勇士展开了坚持不懈的武装游击斗争。损失惨重的联邦政府最后向克哈行星发射了1000枚启示录级核弹，四百万当地居民尸骨无存，原本富饶的克哈化作一片辐射荒漠。

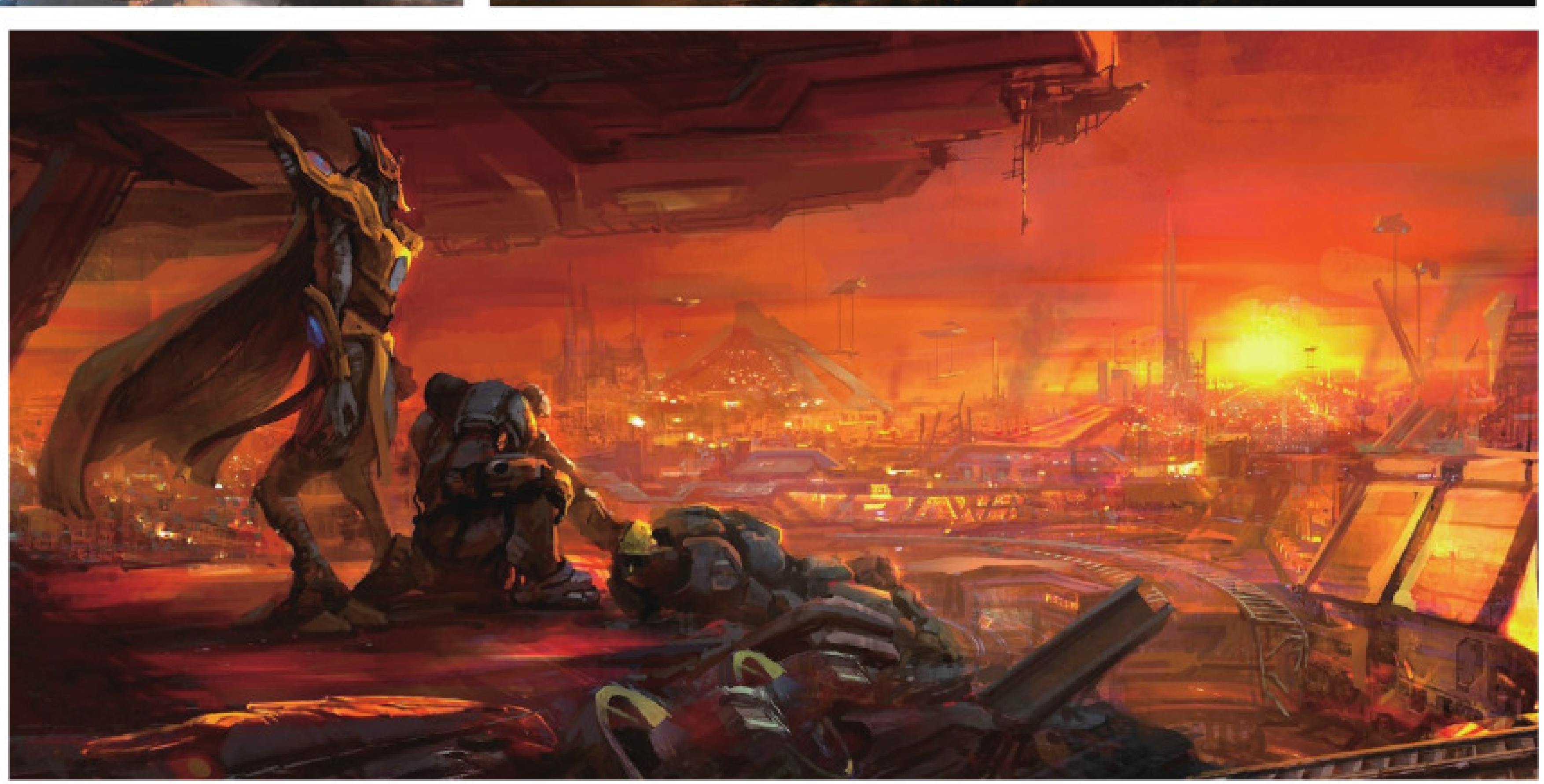
侥幸未死的阿克图洛斯与追随者们组建了名为“克哈之子”的反联邦组织，继续以各种方式攻击泰伦联邦在科普卢星区的机构设施。公元2491年，以前治安官吉姆·雷诺（Jim Raynor）为首的克哈之子们突袭位于星区边缘的某处联邦秘密研究所，在救出陷入昏迷的联邦幽灵特工莎拉·凯瑞甘（Sarah Kerrigan）的同时，突击队员们发现了一些从未见过的类虫异形生物尸体。早在五年前，科普卢星区边缘地带的一些偏荒殖民行星先后遭到这种虫子感染摧毁，泰伦联邦发现这种异形生物具有不可思议的灵能潜力，随即以霍乱瘟疫为名封锁了受感染殖民地，并居心叵测地暗中研究灵能在军事和科技方面的特殊功效。

联邦政府丧心病狂的研究完全将公共安全置之度外，他们在殖民地行星乔萨拉上架设了一台可吸引虫族的灵能信号发射器，潮水般蜂拥而来的虫群发动疯狂攻击，最终吞噬了当地的联邦驻军部队。在这场激战中，虫族生物表现出的惊人智慧明显超过联邦科学家先前的评估。截止到公元2499年底，乔萨拉、布朗迪和戴乐4号等殖民地都遭到虫族生物感染，联邦政府已无法控制局势。紧急关头，突然出现在乔萨拉行星轨道上的未知外星舰队以恐怖天火彻底毁灭了这颗行星以及上面的虫群，这是名为星灵的另一种异族生物首次出现在人类视









上左 大和号迎战飞龙
上右 人类战列巡洋舰群的进攻
下左 人类维京重型战斗机甲对抗虫族进攻
下右 克哈星的重建

野中。

泰伦联邦对继续飞往玛萨拉的星灵族舰队发动反击，毫发无损的星灵舰队转道撤走，但玛萨拉随后依然在虫族入侵中沦陷。看到机会的阿克图洛斯在联邦首府塔桑尼斯行星上放置了灵能发射器，应召而来的虫群果然淹没了所有城市和防线，这场灾难标志着泰伦联邦政权在内忧外患中以土崩瓦解而告终。公元2500年初，阿克图洛斯·蒙斯克宣布建立泰伦帝国（Terran Dominion），这个从原泰伦联邦政权遗骸中诞生的新政权自称要保卫人类免受异虫族以及星灵族的侵害。然而随着时间的流逝，阿克图洛斯以自身言行证明了他其实只是一个权欲熏心的野心家，这位阴谋大师最终被吉姆·雷诺和莎拉·凯瑞甘联手所杀。蒙斯克之子瓦伦里安（Valerian），一位学识渊博宽厚仁义的年轻人接任帝国元首后引领着科普卢星区的人类走向一个更为光明的未来。

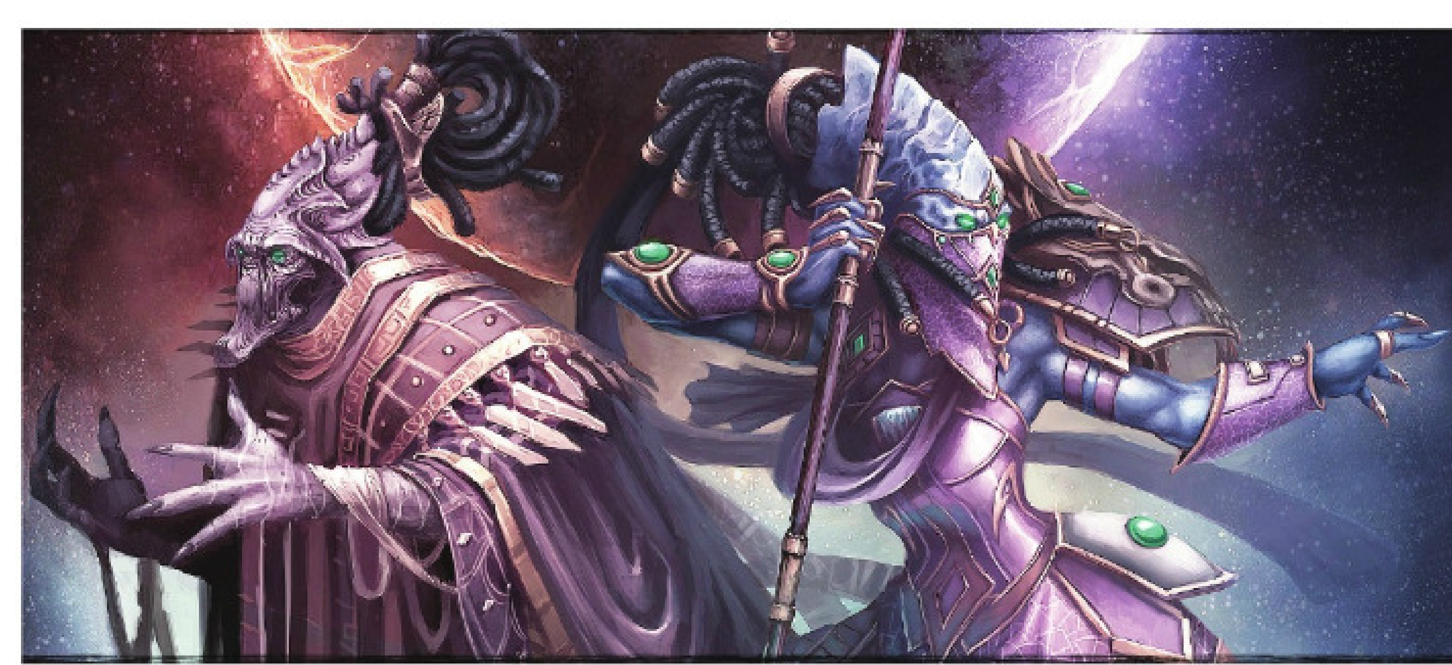
点击对白

暴雪出品的许多游戏中，当玩家持续点击某些特定单位后能听到一些有趣的对白。例如狂点杜兰中尉，他会说：“我的名字叫杜兰”“我已经告诉你我的名字叫杜兰了，杜兰！”“有什么好笑的？”“拜托，请立刻告诉我…”“是不是有什么事情没告诉我？”。如果持续点击星灵英雄阿塔尼斯，玩家可以听到他的愤怒咆哮：“别再戳我了！”这句话其实也是《魔兽争霸2：黑暗之潮》中兽人农民的抗议台词。反复点击阿塔尼斯，还能听到他嘀咕：“这可不是太空版的《魔兽争霸》！”这句话是暴雪对《星际争霸》一代刚公布时外界舆论指责他们仅仅是将《魔兽争霸》搬入太空舞台的有力反驳。



星灵篇（Protoss）





左 星灵族与人类同样有战有和

右 星灵族黑暗圣堂武士部族风采

源自艾尔（Aiur）行星世界的星灵族拥有出神入化的尖端科技，以及独特的精神感应天赋。这种远古文明生物身高两到三米，双目灼灼发光，人均寿命一千年左右。

星灵族敬奉以阿蒙为首的萨尔纳加人为造物天神，降临凡间的神祇们带来了无数科学技术和灵能知识。辉煌的成就导致星灵族内部出现了越来越多妄自尊大的个体意识，团结互助的重要性开始被遗忘，原先手足同心的心灵链接破碎断裂，私欲和贪婪驱动族人们陷入各自为阵的混战。觉察到这种异变的萨尔纳加人认为星灵族培养计划已经失败，于是决定离开艾尔行星另行培养更合适的灵能接班人。陷入绝望暴走的星灵族攻击了即将离去的萨尔纳加飞船，但未能阻止天神们的离去。

这之后星灵各部族陷入了长达百万年名为纷争纪元的血腥内战，直到一位名为萨瓦塞恩（Savassan）的睿智贤者借助萨尔纳加人留下的凯达林水晶重建了连通星灵族的灵能网络——卡拉（Khala）。卡拉也被称为升华之道，它不仅是衔接星灵族个体意识的精神网络，同时也是一种哲学信仰体系，一种全新的社会结构。萨瓦塞恩的全名在史河中被逐渐遗忘，后世学者们更习惯于称其为卡司（Khas），意为“带来秩序的人”。

卡拉的出现终结了纷争纪元，星灵族的子民们分为三大阶层：以枢机会议为核心的裁决者阶层；以科学家、艺术家、工匠为主的卡莱阶层；以战士和保卫者为主的圣堂武士阶层。卡拉网络将一盘散沙的星灵族重新凝聚为一个展现高度共性的有序集体，接入这个网络的星灵个体可以从中获得源源不断的精神能量，并能留下自己临终前的记忆和思维。

正统的萨尔纳加人拒绝任何形式的杀生，即使是摧毁像KL-2那样的死星体也有违他们的道义。追随卡拉的

星灵族同样继承了这个传统，并将其发扬光大为本族独有的达乌法则（Dae'Uhl），即在对外交流中尽力扶助低等羸弱文明，但绝不轻易介入干涉和蓄意操纵。这个原则使星灵族成为银河系萌芽文明的秘密守望者，数以百计的智慧生物族群在他们的庇护下蓬勃发展，以艾尔为核心的星灵控制疆域也恢复到原先萨尔纳加全盛时期的八分之一。

尽管卡拉给整个族群带来了前所未有的复兴，但仍有部分星灵对这种价值体系报以质疑甚至鄙弃态度。在星灵族中有两个著名分支派系都对卡拉敬而远之，其一是奈拉齐姆（Nerazim），也就是大家所熟知的黑暗圣堂武士，这个被视为离经叛道者的亚族群不赞同卡拉对个体意识的无差别阉割，为此他们甚至不惜切断自身的灵能神经束，强行中止与卡拉的精神链接。这种切割手术导致普通星灵成员无法感应到黑暗圣堂武士的存在，当然后者也无缘分享卡拉网络中的公共信息，但黑暗圣堂武士们却拥有超乎寻常的敏锐直觉，这种独特天赋使他们在搜寻萨尔纳加留下的遗宝时往往事半功倍。

另一个拒绝接受卡拉的派系是塔达林（Tal'darim），这些星灵又称锤炼者或天选者，他们是萨尔纳加人撤离艾尔时带走的星灵族侍从后裔。塔达林人没有经历纷争纪元的痛苦回忆，无尽星空漂泊生活使他们变得崇尚武力骁勇好战，对埃蒙的崇拜是这个军事部族唯一的信仰，他们的主要工作是四处采集有助于突破虚空的高能瓦斯。塔达林人对主流卡拉族群和黑暗圣堂武士都不怎么友好，不过他们也经常从后两者阵营中俘获人员或剽窃技术。追随卡拉的主流星灵族成员双眼通常为蓝色，黑暗圣堂武士的眼睛多为翠绿色，而塔达林人的眼睛则是红色的。

枢机会议将黑暗圣堂武士的存在视为针对卡拉的严重威胁，长老们命令执行官亚顿（Adun）处决这些逆贼，亚顿不忍屠戮同胞，反而授意叛逆者们躲避枢机会议的窥探。无法控制灵能力量的纳拉兹姆部族最终还是没有逃脱枢机会议的追捕，他们登上一艘萨尔纳加人留下的飞船，被永远逐出了艾尔世界。

当来自地球的人类流放者初临科普卢星区时，比邻而居的星灵族对此了如指掌，但基于达乌法则，他们在随后数百年中一直保持着不动声色的观察姿态。公元2499年，星灵族发现了试图入侵人类活动区域的异虫族生物体侦测器，枢机会议当即指派执行官塔萨达尔（Tassadar）率领一支星灵舰队前往科普卢星区净化遭到虫族污染的世界。

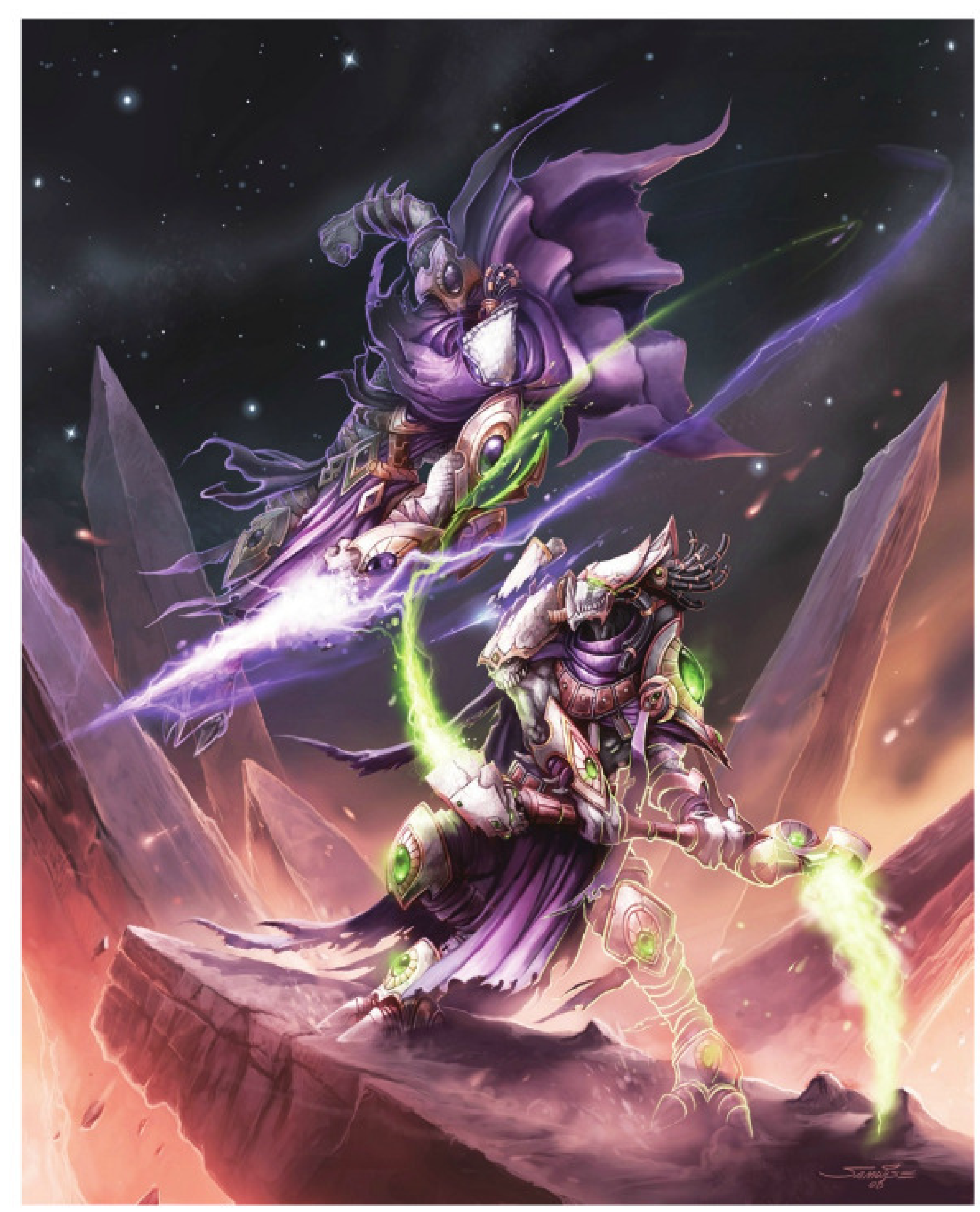
异虫族对人类聚居地的侵袭比想象的更加严重，塔萨达尔舰队不得不用净化天火摧毁了乔萨拉行星表面，却未能根除虫族隐患。毫无意义的屠戮让塔萨达尔陷入反思，这位执行官最终放弃了对玛萨拉的灭绝打击，他

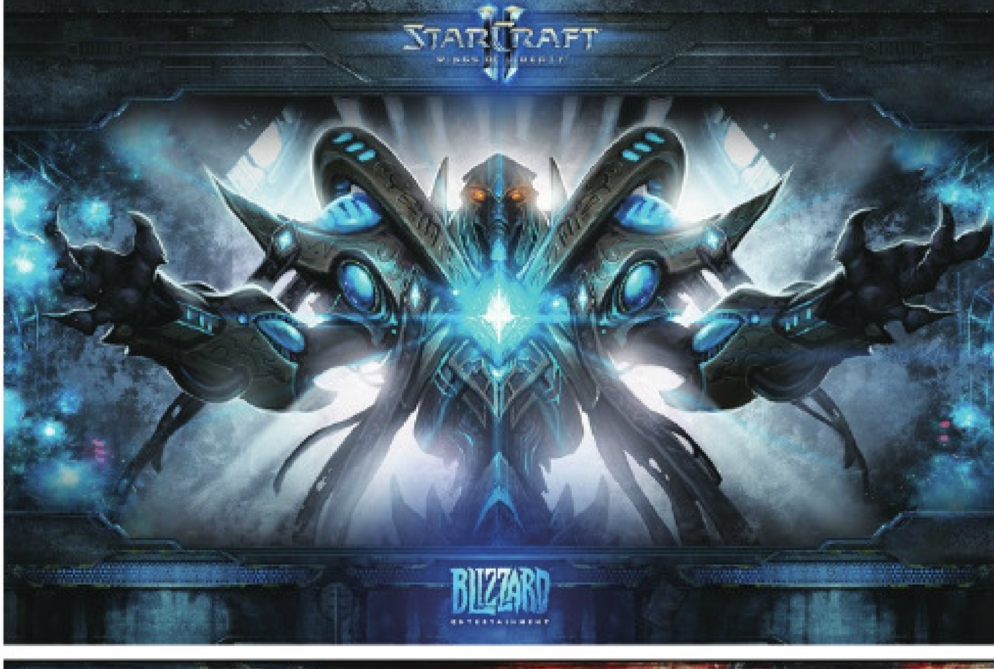
左 黑暗圣堂武士之间的较量

右上 星灵族英雄塔萨达尔同志永垂不朽

右中 星灵族净化者

右下 星灵族巨像的威力









希望找到一种更有效的遏制虫族的办法。塔萨达尔先后与黑暗圣堂武士泽拉图（Zeratul）、吉姆·雷诺等英雄建立了不同程度的合作关系，并肩阻击异虫族的疯狂蔓延。在消灭虫族主宰的激战中，塔萨达尔不幸壮烈牺牲，艾尔行星也被莎拉·凯瑞甘操纵的虫群大军攻陷，将近70%的星灵族成员死于此役。

公元2506年，经过漫长准备后，星灵族以新建造的黄金舰队为主力打响了收复母星艾尔的战斗。堕落的萨尔纳加人埃蒙也选择在这个时候遁出虚空下凡作乱，这位邪神借助卡拉网络掌控了几乎所有的星灵族人。新任执行官阿塔尼斯（Artanis）与少数幸存同胞们登上亚顿之矛号战舰展开抗争，在远古净化者以及塔达林人的鼎力援助下，阿塔尼斯成功将埃蒙赶回虚空世界。最后，星灵们与泰伦帝国、虫群组成的三族联军乘胜追击杀入虚空干掉埃蒙，彻底终结了萨尔纳加人对星灵族的控制。

《母巢之战》隐藏关卡

在《母巢之战》虫族战役第九关中，如果能在25分钟内完成任务目标就可以进入一个秘密隐藏关卡“黑暗起源”（Dark Origin）。在这个任务里，玩家将操纵泽拉图等星灵单位侦察某个人族基地。结果他们发现凯瑞甘的心腹——那位神秘的萨米尔·杜兰在此培育了一种综合星灵族与异虫族特点的混合体怪物（Protoss/Zerg Hybrid）。通过泽拉图与杜兰的谈话可以看出，这家伙培育混合体的勾当连凯瑞甘都不知道，杜兰的真实身份也绝不是什么被虫族感染的人类受害者，他的本体居然是来自虚空的萨尔纳加人！



异虫篇（Zerg）

异虫是一个与人类和星灵都截然不同的生物种群，这种生物的终极目标是追求基因的最大完美化，它们在漫游银河系的征途中不知疲倦地搜寻和吞噬高等智慧生物，吸收更具优势的基因代码为己所用。异虫不需要科学技术来制造金属铠甲或飞船战车，它们的身躯就是工具和武器，通过有计划的针对性突变就能实现对环境的完美适应。异虫族的建筑设施同样也是依附于巢穴的有机器官变体，借助这些通过菌株层相连的网络，异虫族可以在极短时间内孕育出大群同类，然后以浪潮一般的虫海战术淹没敌人，这也是它们经常被称为“虫群”的原因。

堕落的萨尔纳加埃蒙（Amon）最先在泽鲁斯行星上发现了虫族先祖，他处心积虑的将纯净精神赐予这个低端族群，准备让它们与拥有纯净形体的星灵族合为一体，从而造就为埃蒙准备的完美寄宿肉体，以及一支从未有过的强大军队。虫族在演变过程中分化为两个分支，一支被称为原虫（Primal Zerg），它们的进化完全没有受到埃蒙居心叵测的干扰；另一支被称为虫群（Zerg Swarm），它们经过多次改造，也很容易受到灵能的影响。对于原虫来说，它们通常更习惯于将自己彻底藏匿起来，以此掩盖任何个性意识的表现。

原虫保持了异虫族最初的纯粹基因，但由主宰控制的虫群却走上了一条截然不同的道路。虫群成员的身体组织可以演变为各种战斗部件，它们的甲壳和螯爪能够媲美现代科技打造的铠甲或穿甲弹，虫群战士甚至可以无视化学试剂的腐蚀，但有机生物体的本质使它们终究难以抗衡强烈的辐射射线。散播虫群血脉的菌株能在各种险恶环境下生长，即使在宇宙真空中也能正常运作。大多数虫子并不适应太空旅行，但它们可以乘坐利维坦超级母舰跨越星空。虫群还能通过制造曲率空间裂隙来进行超光速星际旅行和输送，在以往的战争中，它们已经多次使用过这招。虫族必须进食和休息，但并不需要额外时间的睡眠，它们的繁衍速度极其惊人，也不会因为衰老病痛而死亡。虫群会本能地自发囤积氧气，它们借助深入地表的菌株层获得生长所需的营养元素，在紧急情况下也能通过直接吞噬其它生物获取养分。

几乎所有的虫子都具备掘地藏身技能，借助低频震颤的肌肉群，它们能像游泳一样轻松穿行于岩石和土壤





左 异虫族超级母舰利维坦号

右 异虫族的原虫宗老大祖尔文

之间，这种特性给战斗中的异虫带来了极大优势。许多次针对人类和星灵的伏击战中，敌人总会惊慌失措地发现自己瞬间陷入大群虫族战士的包围。虫族生物在菌株层表面移动的速度远胜在寻常地表环境，这是因为菌株层有无数具备润滑效果的细微菌丝，使异虫们能够以近似于滑行的方式快速冲刺。

很少有外界观测者全面研究过虫族的智商，但它们显然是一种敏锐灵活的生物。虫子们具有相当高的逻辑推理能力，虽然不走科技发展线路，但它们似乎完全清楚其运作原理，因此可以毫无困难地打开气密锁和房门开关。在面对敌方攻击时，虫群能迅速做出反应，及时调整战术。异虫能敏锐觉察到周围出现的灵能脉冲，有时它们甚至会罔顾操控者的命令，下意识地涌向灵能出现的源头。然而，单个虫子在战斗中表现得并不比野兽好多少，它们在发动攻击时基本不考虑自身安全。巢后和脑虫是虫群中真正起指挥作用的高等级阶层，但它们同样受命于更高的存在，因此整个虫群看起来更像某种生化奴隶组织。

埃蒙创造了主宰（Overmind）来控制虫群，以避免发生像星灵族那样因个体意识无序崛起而出现的内乱纷争，拥有唯一独立意识的主宰严密监控着虫群的进化和发展，它将虫群划分为不同母巢群落，并生成脑虫和宿主来管理这些子民。值守乌纳（Ulnar）神庙的正统派萨尔纳加们觉察到埃蒙的不良用意，双方在泽鲁斯上空爆发了激烈战斗，埃蒙放出虫群杀掉了自己的同胞，死去的萨尔纳加被吞噬和同化。主宰因此知道了星灵族的存在，也明白了只有与星灵族融合才能实现最终完美形态。但主宰的非凡智慧让它很快意识到，这条貌似光明的道路其实是埃蒙强行植入的意念，主宰不愿自己的子民成为邪神的工具，它在沉默中耐心等待着，等待一个改变虫族命运的机会。

虫群入侵科普卢星区后在乔萨拉星遭到星灵族舰队阻击，但在塔桑尼斯之战中擒获的萨拉·凯瑞甘却给主宰带来了莫大安慰，这位拥有非凡灵能天赋的人类正是拯救异虫族摆脱埃蒙控制的关键。主宰带着封印在孵化蛹中的凯瑞甘返回查尔星开始培育刀锋女王。在入侵星灵族母星艾尔的战斗中，主宰与破釜沉舟的星灵执行官塔萨达尔同归于尽。留在查尔的凯瑞甘历经艰辛赢得虫族内战胜利，同时还击败了来自地球的联合理事会远征舰队，刀锋女王的阴险狠毒和反复无常同时令敌人和盟友闻风丧胆。黑暗圣堂武士泽拉图获悉了萨尔纳加预言中埃蒙将重返人间的内容，他告诫正义阵营的同伴们，无

《自由之翼》隐藏关卡

《星际争霸2：自由之翼》的“惊爆内幕”（Media Blitz）一关中，同样也暗藏着一个不为人知的秘密关卡。而这个隐藏关卡的内容，同样也与神秘客萨米尔·杜兰的混合体怪物计划有关。雷诺等人缴获帝国重型战斗机甲奥丁之后开始横扫战场，但在第三次上传数据完成这个任务之前，注意地图右下角有一座科技实验室，摧毁实验室后会掉落一份机密文件，拾起文件然后过关。这时在主菜单里就会出现隐藏关卡“一探究竟”（Piercing the Shroud），点击后可根据机密文件提供的线索前往卡斯塔那星探察帝国生化兵器研究所，雷诺带着一小队人马进入研究所发现混合体怪物，摧毁反应堆后那刀枪不入的怪物会猛鬼出笼追杀众人，雷诺等人必须竭尽全力才能逃回星舰保住性命。









上左 主宰大人向艾尔星发动进攻

上右 虫族刺蛇之逆袭

下左 从地层下突然冒出的虫族突击部队

下右 走火入魔的混合体怪物

论如何也要保证凯瑞甘的安全。

吉姆·雷诺找到了萨尔纳加的遗宝神器，将凯瑞甘净化恢复为人形。但为了拯救恋人雷诺，凯瑞甘再次化为虫形并升级为原虫版刀锋女王。帝国皇帝蒙斯克、莫比斯基金军团首领纳鲁德，都相继栽倒在她的复仇怒火之下。唯一幸存的正统派萨尔纳加奥鲁斯（Ouros）眼见凯瑞甘根骨精奇内外天赋俱佳，毅然以全副身家功力相传，刀锋女王再次升级为真萨尔纳加圣光女神，最终轻松吊打投胎失败后隐藏在虚空位面中的邪神埃蒙本体。凯瑞甘成神前将虫族大位传给巢后扎加拉，在扎加拉的英明领导下，虫群迅速统一了查尔星，并将本族地盘扩张到附近几个星系。

★游戏剧情

《星际争霸》（StarCraft）
上市时间：1998年3月31日

《星际争霸》的主线故事以游戏战役的形式分为三个前后承接的章节，分别从人类、异虫和星灵族的视角描绘了科普卢星区中三大种族的恩怨冲突。

人类战役一开始，虫族蔓延到科普卢星区并出现在乔萨拉行星上，当地的联邦治安官吉姆·雷诺（Jim Raynor）率部奋力抗击这些吞噬生灵污染建筑的异族入侵者，不料反遭官僚呵斥为破坏公共财产。联邦政府居心叵测地命令放弃所有抵抗，任由殖民地承受虫族攻击，坚持战斗的雷诺陷入虫群围攻后被反联邦革命组织克哈之子所救。足智多谋的阿克图尔斯·蒙斯克领导的克哈之子在雷诺协助下拯救了无数人类同胞，然而虫群肆虐的乔萨拉行星最终却被突然降临的星灵族舰队以净化天火焚烧殆尽。

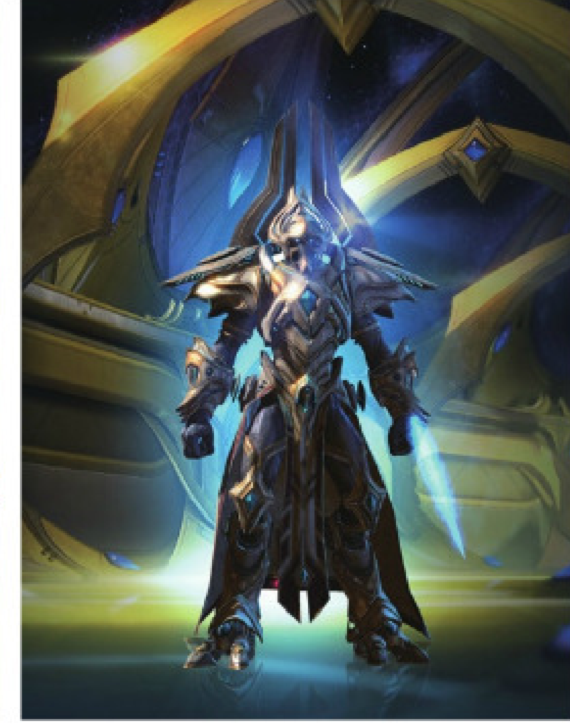
继多处人类殖民地相继陷落后，对联邦政府深感失望的雷诺加入克哈之子，他与前联邦幽灵特工莎拉·凯瑞甘一同效力于蒙斯克，为反抗联邦暴政为消灭入侵虫族而战斗。在安提加行星的战斗中，克哈之子意外缴获了联邦政府秘密研制的可吸引虫群蜂拥而至的信标装置——灵能发射器，蒙斯克利用发射器召唤虫群后轻松全歼联邦军队，但雷诺和凯瑞甘都反对这种可能会导致更大灾难的做法。蒙斯克不听劝阻，继续用灵能发射器残忍血洗联邦首都塔桑尼斯，同时还卑鄙地抛弃了身陷虫群孤军奋战的凯瑞甘。

凯瑞甘在为联邦政府效力期间曾以幽灵特工身份刺杀了蒙斯克的父亲安格斯，加上她对蒙斯克命令的一再犹豫质疑，因此蒙斯克决定假借虫族之手除掉这位对自己已无利用价值的杀父仇人。得知真相的雷诺带着一帮兄弟愤然









上左 人类SCV农民也能投入战斗

上右 红发凯瑞甘原本是联邦政府的幽灵特工

下左 星灵族狂战士

下右 星灵族新生代英雄阿塔尼斯

退出克哈之子，他们组建了雷诺游骑兵小队，继续为人类的自由而战斗。塔桑尼斯沦陷导致泰伦联邦政府土崩瓦解，无法再履行任何政治功能，蒙斯克借此机会宣布建立泰伦帝国，从此开始了他梦寐以求的皇帝生涯。

紧接其后的异虫章节战役里，被蒙斯克出卖的莎拉·凯瑞甘并未丧命，她因为拥有异于常人的灵能天赋而被虫族首脑主宰视为奇货可居的刀锋女王候选者。主宰将凯瑞甘封入虫蛹并带回位于查尔行星的虫族基地实施孵化，受到感染的凯瑞甘依然保存着自我意识，她在昏迷中以灵能意念向外发出呼救信号。闻讯赶来的不仅有雷诺游骑兵小队，还有星灵族执行官塔萨达尔的部队。塔萨达尔不愿以摧毁乔萨拉的灭绝手段遏制虫族发展，但星灵族长老枢机会议却认为消灭异虫远比保护人类更重要。背弃卡拉的黑暗圣堂武士成员泽拉图也收到来自凯瑞甘的信息，他来到查尔星与塔萨达尔、雷诺等人联手营救凯瑞甘，不料从孵化蛹中破茧而出的凯瑞甘却已蜕变为刀锋女王，由她指挥的虫群大军击败了人类与星灵的联合部队。

查尔星的较量中，主宰的左膀右臂之一，脑虫扎兹（Zasz）被黑暗圣堂武士泽拉图以灵能之力偷袭干掉。在这个过程中，泽拉图通过扎兹获感应到主宰意图征服宇宙的疯狂野心，而主宰也通过扎兹与泽拉图的心灵链接获悉了星灵族的母星艾尔所在位置。刀锋女王在平定虫族叛乱势力后率众杀向艾尔，虫群大军经过艰苦卓绝的战斗最终攻占了这座星灵首都，家园沦陷的星灵族伤亡惨重，主宰得以顺利将自身深植于行星地壳之中。

游戏第三章节战役切换为星灵族视角，背景舞台为刚刚沦陷两天后的艾尔行星。星灵族枢机会议与塔萨达尔率领的远征舰队失去了联系，面对虫群的潮水攻势枢机会议提拔年轻圣堂武士阿塔尼斯（Artanis）担任执行官，阿塔尼斯与另一位星灵勇士菲尼克斯与虫群展开了艰苦的漫长战斗。塔萨达尔随后联系上枢机会议，他提议通过铲除操控虫群的脑虫来瓦解敌方攻势。当得知远在查尔的塔萨达尔居然与黑暗圣堂武士结盟后，固执己见的裁决官阿尔达瑞斯（Aldaris）愤怒地宣布塔萨达尔为星灵叛徒。

塔萨达尔的建议被阿塔尼斯等人采纳，但这个计划未能获得实现，勇将菲尼克斯却在安提奥克的战斗中不幸阵亡，星灵的抵抗力量日趋衰落。枢机会议派出的特遣舰队抵达查尔后以叛国罪逮捕塔萨达尔并将其押回艾尔进行审判，塔萨达尔告诫自己的同胞，必须借助黑暗圣堂武士的虚空灵能才能成功击杀脑虫，从而彻底瓦解虫群大军的进攻。被打动的阿塔尼斯陪同塔萨达尔前往查尔救出了遭到人类囚禁的泽拉图，不过当他们返回艾尔后却因黑暗圣堂武士的出现而引发星灵族内战。

塔萨达尔对枢机会议的表现深感失望，他虽有心发动政变推翻那些食古不化的长老们，但又不愿让更多同胞为此丧命，最后心地仁慈的塔萨达尔反落入枢机会议手中遭到囚禁。打抱不平的吉姆·雷诺与复活后化身为龙壳骑士的菲尼克斯联手救出塔萨达尔，塔萨达尔认识到唯有消灭潜藏在幕后的主宰才能真正终结这场战争，于是他按泽拉图传授的方法将黑暗圣堂武士之虚空灵能与高阶圣堂武士之卡拉灵能同时注入自己的旗舰，随后塔萨达尔亲自驾船对主宰发动自杀攻击。

塔萨达尔与主宰同归于尽后，进攻艾尔的虫族大军失去首脑立刻陷入分崩瓦解，不过对星灵族而言现在就为胜利而庆贺未免早了点。黑暗中，毫发无损的刀锋女王正在完成最后的孵化，一个仅属于她的伟大时代已经悄然到来。

简评

当年肯定不是所有玩家都喜欢这款即时战略游戏的宗派元祖，但没有人能够否认一点：《星际争霸》是一款精雕细作的良心之作。这款游戏和《魔兽争霸》《命令与征服》等同类前辈的差异并没有吹嘘的那样大，人、神、虫三族的多元化发展路线有新意，但游戏主题仍然没有摆脱采矿招兵推敌的传统套路。《星际争霸》可能让某些期盼重大革新的骨灰级RTS玩家感到失望和遗憾，然而，伴随着持续不断推出的补丁、资料片和续作，这款作品的游戏均衡性和重复可玩性越来越高。最终暴雪把这个品牌打造成了世人皆知的经典，他们走向辉煌迈出的第一个脚印就是《星际争霸》。

《星际争霸：母巢之战》（StarCraft: Brood War）
上市时间：1998年11月30日

本作游戏剧情紧接前作结尾展开，星灵英雄塔萨达尔与虫族主宰同归于尽，群龙无首的虫群大军散落于艾尔行星上的焦土废墟中各自为战。

《母巢之战》开篇的第四章节为星灵族战役，艾尔沦陷之后，幸存的星灵族人接受泽拉图邀请前往黑暗圣堂武士基地萨古拉斯行星避祸，逃难者们在萨古拉斯建立了名为新安提奥克的落脚点，很快虫群也追随而来，星灵们摧毁这股虫群后意外见到了凯瑞甘。凯瑞甘自称已摆脱主宰控制，她恳请众英雄们能帮忙铲除查尔星上正在孕育的一

只虫族新主宰，否则这只新主宰一旦成熟又会重新控制凯瑞甘并祸乱天下。

在黑暗圣堂武士女族长拉莎加尔（Raszagal）的说服下，将信将疑的星灵们答应帮助凯瑞甘，但要求她提供两枚可启动萨尔纳加神庙的远古水晶作为回报。老顽固阿尔达瑞斯一直看身边的黑暗圣堂武士们不顺眼，他将阿塔尼斯和泽拉图都视为卡拉之敌，但谁也没想到这老头会突然莫名其妙发动兵变叛乱。原来，凯瑞甘打算借助这场星灵内乱铲除另一位不服她的脑虫达格斯，在真相即将暴露之际，她又下毒手杀死了被腐蚀操控的阿尔达瑞斯灭口。感觉上当的星灵们愤然驱逐了刀锋女王，他们用远古水晶激活萨尔纳加神庙，强大的爆炸冲击波瞬间消灭了萨古拉斯星上所有的虫子。以达格斯为首的虫群全军覆灭，而这正是凯瑞甘想要的结果，刀锋女王的力量因此变得更加强大。

第五章节战役以横空出世的地球联合理事会远征军为焦点。就在凯瑞甘为星灵们四处寻找远古水晶期间，一支来自人类故乡地球的庞大舰队在杰拉德·杜格尔（Gerard DuGalle）将军的统领下突然闯入科普卢星区。原来，地球那边原先管事的联合权力同盟（UPL）已被更加极端好战的新政权地球联合理事会（UED）所取代，UED经过长时间窥探观察后决心以武力手段接管科普卢星区，彻底消灭虫族和星灵。UED远征舰队实力强大，第一轮较量就打得泰伦帝国丢盔卸甲，帝国皇帝蒙斯克仓惶逃窜。打入远征军内部的虫族间谍萨米尔·杜兰（Samir Duran）施展离间计成功干掉舰队副统帅斯图科夫（Stukov），但远征军仍然借助灵能干扰器生擒了查尔星上的虫族新主宰，并利用它控制虫群为己所用。

《母巢之战》第六章节战役以异虫刀锋女王凯瑞甘为主角。联合理事会远征军的灵能干扰器导致凯瑞甘无法像从前那样随心所欲地操控虫群，迫于无奈的刀锋女王不得不放低身段，向雷诺游骑兵小队、泰伦帝国、星灵族甚至黑暗圣堂武士们寻求援助。在各方势力的鼎力配合下，联合理事会远征军的灵能干扰器终于被摧毁。诡计多端的凯瑞甘马上翻脸对盟友们下毒手，她统领的虫群大军偷袭杀死了蒙斯克的心腹杜克将军以及星灵族勇士菲尼克斯。不过要想消灭查尔星上的虫族新主宰，唯有依靠黑暗圣堂武士独有的灵能攻击。凯瑞甘以女族长拉莎加尔为人质要挟逼迫泽拉图出手，泽拉图历经艰险干掉新主宰后却发现拉莎加尔早已被刀锋女王腐蚀感染，悲愤交加的泽拉图不得不亲手将女族长从痛苦中解脱，拉莎加尔临死前将黑暗圣堂武士的族长之位传予泽拉图。

四处树敌狂拉仇恨的刀锋女王引来了泰伦帝国、星灵族以及地球联合理事会的交相围攻，她凭借出色的军事指挥才能在查尔星的母巢大决战中赢得了辉煌胜利。地球联合理事会远征军统帅杜格尔兵败后引咎自杀，溃逃的UED舰队残部遭到虫族追杀全灭，地球方面甚至不知道这边到底发生了什么。蒙斯克逃往克哈重建自己的帝国，阿塔尼斯回到萨古拉斯安抚族人，雷诺和泽拉图都不知所踪。此时的凯瑞甘不再将这些昔日对手放在眼里，整个科普卢星区已是虫族势力独家坐大的局面，而她是所有虫群无可辩驳的唯一首领。

赢得胜利的凯瑞甘却无法平静，因为她又隐约感应到某种新的威胁正伴随着时间逐渐逼近。

简评

《母巢之战》是一部趁热打铁而出的资料片，它将《星际争霸》的人气度及时推上了一个更高巅峰。当然，这种完美效果很大程度上也要归功于其本身过硬的游戏品质。《母巢之战》在单机战役模式方面采用了与前作相似的结构，仍然是人虫神三族各有一套依序排列的战役章节，每族增加2种新单位（星灵族为3种），以及若干新技能新地图。在千禧年之前，这款包含原作内容的资料片成功赢得了全球绝大多数RTS玩家的关注，星际系列的网络对战热潮也由多人模式更趋完美的《母巢之战》拉开序幕。除了不能在遭遇战模式里和电脑控制势力结盟，当年这款游戏真没有什么大毛病值得玩家们愤愤吐槽。也正是因为这个缘故，时至今日仍然可以看到不少人在旧电脑上拿这款远古经典来练手，这就是一款游戏软件娱乐性的真实证明。

左 母巢之战封面

右 人虫生死大战



《星际争霸2：自由之翼》（StarCraft II：Wings of Liberty）
上市时间：2010年7月27日

《自由之翼》是《星际争霸2》三部曲的首作，这款以人族视角为主题的游戏重点刻画了以休伯利安号星际飞船为运作基地的雷诺游骑兵小队，通篇故事讲述雷诺与泰伦帝国的斗争，以及他如何收集神器深入虫穴拯救凯瑞甘的冒险经历。

母巢之战结束四年后，人族英雄吉姆·雷诺和他的游骑兵小队已经变成一个雇佣兵团队，他们驾驭着休伯利安号（Hyperion）战列巡航舰随意穿梭于星空之间。虽然看起来好像过上了自由自在的生活，但雷诺内心的包袱却异常沉重，他没法将莎拉·凯瑞甘从自己的记忆中抹去，昔日的女友变成了刀锋女王，阿克图洛斯·蒙斯克的帝国仍在压迫科普卢星区的人民。在雷诺看来，他对这些悲剧都负有不可推卸的责任。更糟糕的是，游骑兵小队还面临着经济即将破产的窘迫境地。

坐牢多年才刚放出来的老朋友泰凯斯·芬利（Tychus Findlay）在乔伊雷酒吧闲聊中向雷诺提议寻宝发财，据说有个叫莫比斯基金会（Moebius Foundation）的组织正在高价收购萨尔纳加人留下的远古神器，虽说泰伦帝国一直明令严禁走私这类物品，但雷诺可从来没把那位皇帝的法律当回事。雷诺带着一帮老兄弟来到玛萨拉行星寻宝，他们在那里遇上了很久未曾露面的虫族部队，凯瑞甘的再度出现令雷诺心烦意乱，但泰凯斯明显对刀锋女王充满了好奇。

在莫里斯行星和希尔行星，雷诺等人从星灵族塔达林部落手中夺得两件萨尔纳加神器，之后黑暗圣堂武士泽拉图造访休伯利安号飞船。泽拉图带来了末日浩劫的预言警告，在他赠送的记忆水晶中，雷诺看到了泽拉图四处游历冒险的经过，也明白了更多关于三大种族的内幕真相。原来，虫族最初的首脑主宰预见到名为堕落者的黑暗虚空生物（萨尔纳加）将利用异虫消灭人类与星灵，因此主宰才不惜一切代价创造出刀锋女王，为的是让虫族摆脱被奴役的杀戮机器命运。凯瑞甘不仅是虫族自我救赎的唯一希望，同样也是人类和星灵两族免于灭亡的关键。

雷诺的游骑兵小队相继转战各地搜寻更多萨尔纳加神器，他们也与帝国军队展开多次较量，拯救受苦受难的无辜民众，还勇敢揭露了皇帝蒙斯克借助灵能发射器屠杀同胞的丑恶行径。雷诺和芬利潜入帝国军舰队旗舰试图暗杀皇帝蒙斯克，不料却意外结识了蒙斯克的儿子瓦伦里安（Valerian），学识渊博性情仁厚的瓦伦里安与其父完全不是一路货，原来这位皇子也是高价收购神器的莫比斯基金会背后的真正主人。瓦伦里安告诉雷诺，所有找到的萨尔纳加神器碎片其实可以合成一件宝物，此宝能净化受到污染的刀锋女王凯瑞甘，使其恢复人类的本来面目。

雷诺闻言心动，毫不犹豫地同意与瓦伦里安合作。按照他们的计划，由沃菲尔德将军率领的帝国舰队向虫族基地查尔星发动猛烈进攻，雷诺小队趁乱将完整版神器放置到虫巢附近。神器激发的巨大能量驱散虫子，果然使凯瑞甘恢复人形。就在雷诺喜出望外之际，芬利却突然将枪口对准了凯瑞甘，原来他的这位老朋友居然是皇帝蒙斯克安插到游骑兵小队中的卧底，芬利的使命就







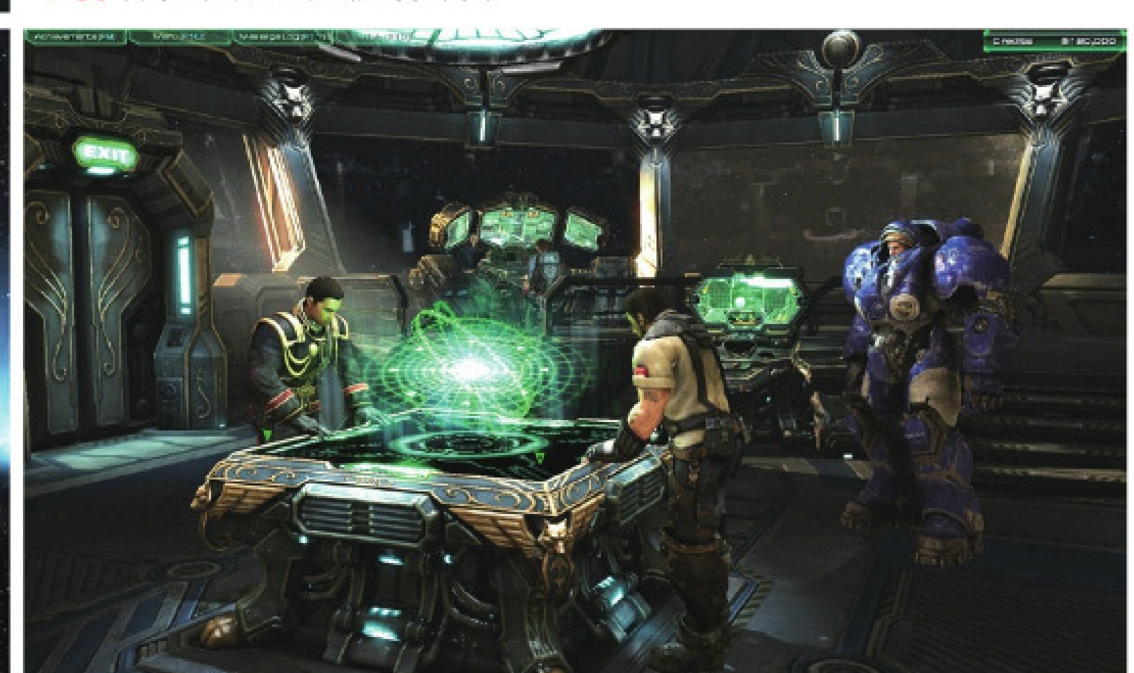
上左 重点刻画吉姆·雷诺的《自由之翼》

上右 吉姆·雷诺的浪子原型

下左 飞出大气层的大和级战列巡洋舰休伯利安号

下右 休伯利安号舰桥指挥台





是除掉刀锋女王。千钧一发之际，雷诺抢先开枪杀死芬利，随后抱紧凯瑞甘逃离了查尔星。失去指挥的虫群一哄而散，异虫入侵带来的威胁似乎就此烟消云散。

简评

《自由之翼》标志着《星际争霸》系列进入了一个新时代，这款与前作相隔12年的续篇不仅带来了游戏图像的全3D升级，还有更加成熟稳固的游戏均衡性，以及那些早已深入人心的故事后续。在单机战役的主线大任务之间，玩家可以自由选择优先完成某些次要任务或购置相关升级技术，这种选择无法影响游戏结局，但却可以改变一些配角人物的命运，让主人公雷诺以不同分支路线走向最终结局。即便是没有接触过一代和《母巢之战》，对前作剧情没有兴趣的新手玩家，同样可以毫无困难地在这款游戏里任性体验一把太空陆战队猛男大战外星虫族怪兽的激情。抱着休闲目的而来的玩家们很快会被故事中展现的爱恨情仇所打动，直到他们再也无法将目光从休伯利安号舰桥界面上挪开。和大多数暴雪游戏一样，经过仔细测试和反复打磨的《自由之翼》几乎不存在会影响玩家欣赏剧情或指挥战斗的低级缺陷，仅这一点就足以让期盼了十多年的老玩家们感动得热泪盈眶。

《星际争霸2：虫群之心》（StarCraft II：Heart of the Swarm）
上市时间：2013年3月12日

《虫群之心》是继《自由之翼》后推出的三部曲之二，这款游戏展现了恢复人形后的刀锋女王莎拉·凯瑞甘重建虫族帝国的心路之旅。与前作中以光明和拯救为主题的雷诺传奇相比，本作剧情格调略偏于黑暗，充满了爱恨交织的激情色彩，恰好正与凯瑞甘的个人经历，也与异虫族的伦理观暗相吻合。

查尔星大战之后，为躲避帝国皇帝蒙斯克的追杀，恢复人形的凯瑞甘被雷诺和瓦伦里安送到尤摩捷护卫军控制的一处秘密研究所内静养。尤摩捷科学家们在瓦伦里安授意下对凯瑞甘操控虫群的能力实施测试，但这种研究行为激怒了凯瑞甘，她驱使虫子摧毁了研究所防卫系统。就在此时，由幽灵女特工诺娃（Nova）率领的一支帝国部队破门而入要捉凯瑞甘。刀锋女王夺路逃走，雷诺不幸被擒。凯瑞甘收降本地母巢虫群后一举歼灭了来犯的帝国部队，但却始终没有找到雷诺。帝国UNN新闻网公开宣布雷诺已被处决，听到这个消息后悲痛欲绝的凯瑞甘发誓要向帝国皇帝蒙斯克复仇。

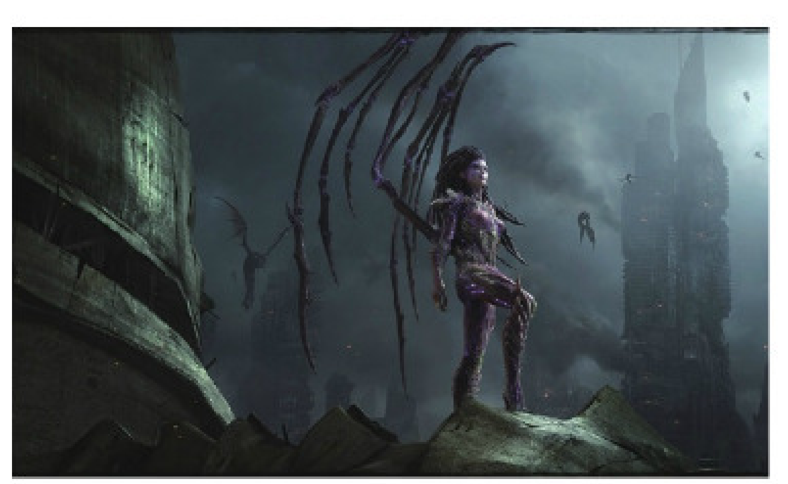
这之后凯瑞甘夺得虫族巨型飞船利维坦号控制权，进化管理者阿巴瑟（Abathur）以及记忆副官伊兹莎（Izsha）两位虫族英雄成为了她的左膀右臂。重新走上刀锋女王之路的凯瑞甘满怀狂暴怒意，所有阻挡她前进的星灵、人类和异虫全都遭到无情碾压。杀回查尔星后，凯瑞甘收服了母巢虫后扎加拉（Zagara），又将沃菲尔德将军的帝国舰队打得一败涂地。随后来访的黑暗圣堂武士泽拉图向凯瑞甘展示了一个预言，要想拥有足以击败蒙斯克的更强大力量，刀锋女王必须前往异虫母星泽鲁斯重塑肉身进化为传说中的原虫（Primal Zerg）。凯瑞甘当即来到泽鲁斯，她先后击败祖尔文（Zurvan）等本地虫群首领，并在远古孵化池中成功进化为实力更胜一筹的原虫。

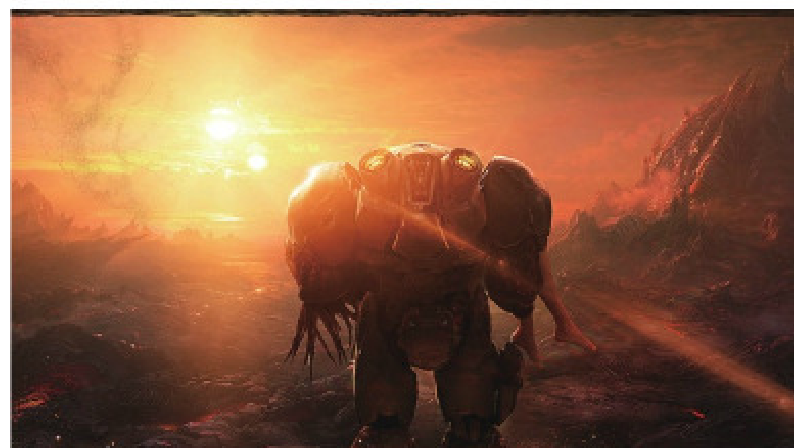
蒙斯克主动联系凯瑞甘，告诉她雷诺其实没有死，为了雷诺的安全，刀锋女王最好不要再攻击帝国军队。凯瑞甘找到雷诺游骑兵小队的原班人马，在休伯利安号星舰船长马特·霍纳（Matt Horner）以及皇子瓦伦里安等英雄的协助下，凯瑞甘成功突袭关押雷诺的帝国太空监狱船摩洛斯（Moros）号。看到好不容易恢复人形的











上左 以刀锋女王凯瑞甘为主角的《虫群之心》

上中 刀锋女王凯瑞甘大战灵能特工诺娃

上右 《虫群之心》里的孵化所

下左 脚踏废墟睥睨天下的刀锋女王

下右 雷诺怀抱凯瑞甘回到查尔星地表

凯瑞甘又变回虫子形态，雷诺顿时勃然大怒，一言不发便拂袖而去。

在《母巢之战》中毙命的地球联合理事会远征军舰队副统帅斯图科夫（Stukov）以感染者身份离奇复活，他透露泰伦帝国一直在天矛空间站（Skygeirr Platform）秘密培养混合体怪物。凯瑞甘闻讯前往太空站，发现了正在这里以莫比斯基金会为幌子研究混合体怪物的远古萨尔纳加人纳鲁德（Narud）。纳鲁德派出强大的混合体终结者围攻凯瑞甘，随后又变成雷诺和凯瑞甘的外形发出肆意挑衅。凯瑞甘最终杀死了纳鲁德，但自己也身受重伤奄奄一息，纳鲁德临死之际说出萨尔纳加邪神埃蒙（Amon）即将重现人间的秘密。忠心耿耿的扎加拉和伊兹莎将凯瑞甘救回原虫孵化池，很快刀锋女王便痊愈复出。

休整完毕的凯瑞甘驱策虫群大军猛攻克哈，意图终结蒙斯克的统治。老奸巨猾的蒙斯克眼看部队抵挡不住，于是拿出能瓦解虫族母巢意识的灵能崩解器，想要粉碎异虫的潮水攻势。凯瑞甘派出免疫克制的原虫军团摧毁了崩解器，虫群大军随即涌入帝国都城发动总攻。在瓦伦里安劝说下，凯瑞甘同意让虫群进攻部队绕开人口稠密的居民区，这件事让雷诺意识到她并不是从前那个冰冷无情的刀锋女王，看到希望的老雷同学赶紧驾着休伯利安号飞船赶往克哈助战。虫族大军攻入皇宫后，不甘灭亡的蒙斯克亮出最后底牌，他用暗藏的萨尔纳加神器钥石瘫痪了凯瑞甘，想趁她动弹不得之际取其性命。及时赶到的雷诺砸烂神器控制装置救下刀锋女王，凯瑞甘发出灵能脉冲干掉了这位作恶多端的统治者。

阿克图尔斯·蒙斯克的灭亡平息了凯瑞甘心头的复仇怒火，但她还有一个更重要的使命，那就是迎战邪神埃蒙。

简评

如果阁下是一代时期的星际玩家，又是《自由之翼》的忠实拥趸，那就没有任何理由不买《虫群之心》。对于偏好虫族文化的刀锋女王粉丝们，这更是一款必须收入囊中的经典神作。指挥虫族大军横扫科普卢星区，在利维坦的孵化所中孕育强力虫兵，见证刀锋女王重入江湖后的个人成长经历，这些卖点任选一项都是对星际玩家莫大的诱惑。《虫群之心》在《自由之翼》基础上进一步丰富游戏设定，除增加新单位外还多了虫族单位进化的新颖概念，以及更加体贴新手玩家的多人训练模式，但这些改进都远远比不上本作剧情中的大幅度突然转身：原本凶暴残虐的刀锋女王凯瑞甘被成功洗白为迫不得已的苦人儿，此前此后的各种杀戮征伐其实都情有可原，这个转折为后续作品中三族联合大战邪神埃蒙的终结剧情奠定了逻辑基础。

《星际争霸2：虚空之遗》（StarCraft II：Legacy of the Void）
上市时间：2015年11月10日

《虚空之遗》是《星际争霸2》三部曲的终章，这款游戏以星灵族视角讲述《虫群之心》之后的故事，核心主角变成了星灵大主教阿塔尼斯（Artanis）。

拥有自由意识的凯瑞甘消除了虫群带来的狂暴威胁，人族泰伦帝国的独裁者蒙斯克也灰飞烟灭，目睹这一切的大主教阿塔尼斯认为振兴星灵族的最佳时机已经到来。阿塔尼斯率领黄金舰队向母星艾尔发动反攻，从邪神末日预言中感觉到危险的黑暗圣堂武士泽拉图赶来劝阻阿塔尼斯，阿塔尼斯自认胜券在握，并未理会泽拉图的警告。卡莱星灵们经过战斗轻松收复了故乡，泽拉图决定去找曾经净化过刀锋女王的萨尔纳加钥石，那件宝物据说是能克制邪神埃蒙的重要道具。

就在此时，以阿塔尼斯为首的卡莱星灵们却突然被不明邪恶力量控制。泽拉图不得不深入艾尔探察真相，这位勇敢的黑暗圣堂武士以生命为代价斩断了大主教的神经束，让阿塔尼斯恢复了自主意识。阿塔尼斯接过灵能之刃以切断神经束的方式解救了一批同胞，他们启动了亚顿之矛号方舟巨舰，垂头丧气地逃离了艾尔。残酷的事实证明，艾尔星灵们引以为傲的卡拉网络隐藏着巨大危险。在跟随阿塔尼斯逃离的同伴中，唯有最高保存者洛哈娜却没有割断自己的神经束，这位女智者自信能够抵御邪神埃蒙的控制，也许她还能反过来窥探对方意图。为了谨防意外发生，阿塔尼斯将洛哈娜关入飞船上的囚笼中。

从格拉休斯的塔达林人手里夺回钥石后，亚顿之矛上的星灵相位技师凯拉克斯发现钥石指向一处宇宙座标，那里没有任何星体，只有一个类似白洞的巨大裂隙，按常理说那里不可能存在任何生命。阿塔尼斯不为所动，径直驾船过去却发现了萨尔纳加人修造的巨型神庙乌纳（Ulnar），这座神庙其实是通往虚空位面的传送门。阿塔尼斯等人杀退埃蒙的爪牙后冲入神庙内，大主教在那里亲眼目睹了萨尔纳加预言图，随后又遇见正与混合体怪物激战的刀锋女王凯瑞甘。阿塔尼斯与凯瑞甘联手继续深入神庙内部，他们最终见到了洋洋自得的邪神埃蒙，并得知其背叛萨尔纳加杀戮同胞的滔天罪孽。在星灵塔达林部族与黑暗圣堂武士的帮助下，阿塔尼斯和凯瑞甘成功杀出埃蒙召来的虫群包围。

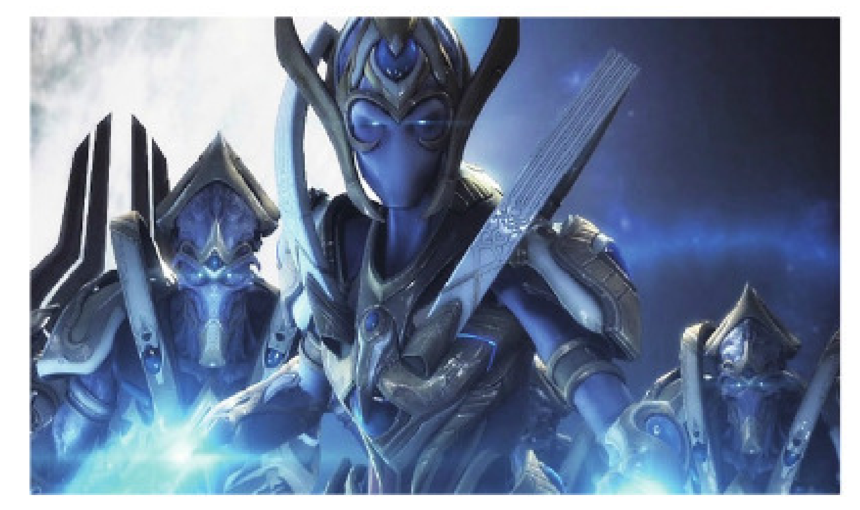
阿塔尼斯收编了净化者以及塔达林等星灵部族的

力量，又摧毁了纳鲁德的莫比斯基金会军团和混合体工厂。以亚顿之矛为首的净化者舰队再次降临艾尔，阿塔尼斯率军摧毁了行星上的灵能矩阵，这样埃蒙就无法利用黄金舰队作恶。阿塔尼斯等人找到刚刚完成孵化的埃蒙肉体，舰队集火射击将邪神的身躯炸得粉碎，埃蒙的精神意识遁入卡拉网络中潜藏。阿塔尼斯启动萨尔纳加钥石唤醒所有被埃蒙控制的星灵，恢复正常的同胞们纷纷割断自己的神经束，失去支撑的卡拉网络迅速崩溃，萨尔纳加钥石也自行毁灭。

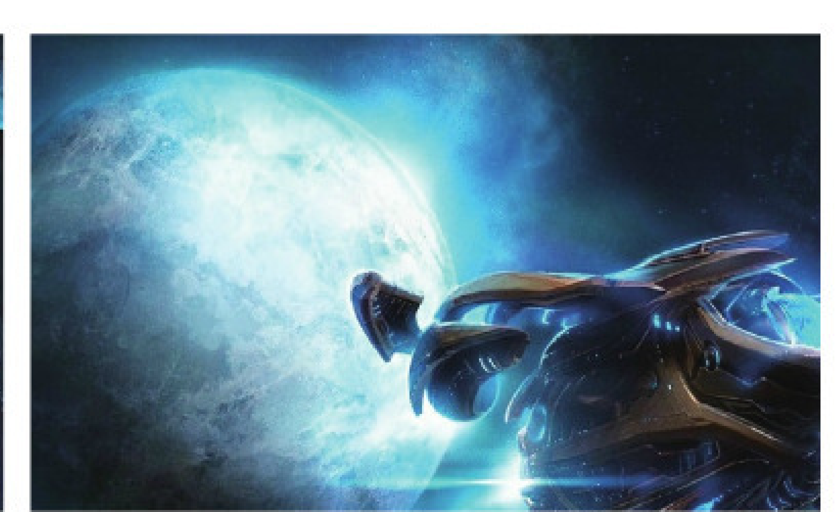
艾尔恢复宁静之后，阿塔尼斯和雷诺同时收到凯瑞甘提议合力铲除埃蒙的邀战书，三族英雄带领人马齐聚乌纳进入虚空位面。联军合力击败螳臂当车的纳鲁德，并救出被其囚禁的奥鲁斯（Ouros）。奥鲁斯是唯一幸存的正统派萨尔纳加，他告诉英雄们真正的萨尔纳加信奉轮回之道，而叛徒埃蒙却擅自干扰星灵和异虫的培育，妄图获得独立于轮回的永恒意识和生命。萨尔纳加之间因此爆发灭族内战，埃蒙身死但灵魂未灭，追随他的纳鲁德囚禁了唯一幸存的正派萨尔纳加奥鲁斯，随后进入实体空间以杜兰等不同身份秘密培育混元体作为复活埃蒙的肉体。奥鲁斯称必须以萨尔纳加的力量才能彻底击败埃蒙，但唯有精神和形体都达到巅峰状态的完美轮回者才能继承奥鲁斯的全部功力，在众英雄中符合这个条件的除凯瑞甘之外再无第二人。听到爱人要白日飞升成仙，老雷同学当即不干了。凯瑞甘耐心说服雷诺要以宇宙大局为重，又将虫群王位传给扎加拉，自己随后接了奥鲁斯大爷全部功力，瞬间变身金光女神。

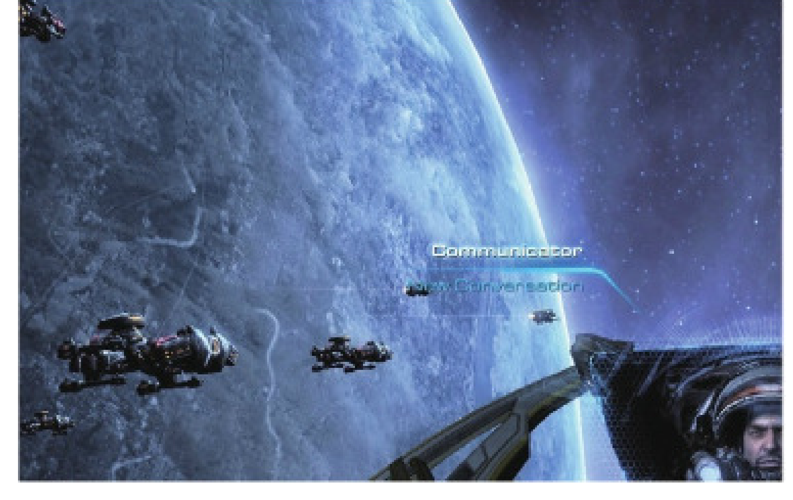
凯瑞甘变身萨尔纳加后果然不费吹灰之力解决埃蒙的爪牙，在雷诺和阿塔尼斯的全力协助下，三族联军摧毁虚空水晶破掉埃蒙的灵能壁垒，凯瑞甘看准时机跃入空中一招爆头光波轰杀了祸害宇宙的大邪神，星际争霸系列的战乱冲突到此终于彻底落下帷幕。

两年之后，吉姆·雷诺坐在玛萨拉行星的乔伊雷酒吧中观看UNN新闻报道，新元首瓦伦里安为帝国子民们带来了和平安宁的生活，马特·霍纳指挥的帝国军队坚定捍卫着科普卢星区的安全，扎加拉掌控的虫群在查尔附近开辟了新领地，星灵各部族仍在分合聚散中寻找自己的信仰归宿。这时候，有一个熟悉的声音突然从背后传来，雷诺回过头看见了一头红发的熟悉倩影……后来，人们在酒吧柜台上找到雷诺留下的警徽，但却再也没有人见过这位英雄。













上左 由星灵族唱主角的《虚空之遗》

上中 大名鼎鼎的黑暗圣堂武士泽拉图

上右 星灵族超级母舰亚顿之矛号

下左 亚顿之矛号舰桥

下中 亚顿之矛逼近乌纳神庙

下右 跟随英雄们一同走入乌纳神庙

简评

本作忠实继承了《星际争霸2》前两作的既定风格，只是视角和界面都变成了星灵族风格。终章剧情有出人意料的神逆转，萨尔纳加人的真相被彻底揭开，先前的天神沦为幕后大恶魔，追根溯源竟是埃蒙这个萨尔纳加叛徒蓄意破坏宇宙和平，也好，否则还真没别的理由纠集三族英雄并肩讨魔。前两作里，人类和异虫都各有一艘基地母舰，本作中同样也有一艘星灵族超级巨舰亚顿之矛，为阿塔尼斯等英雄的冒险征战提供基地支持。《虚空之遗》的战斗节奏明显比前两作大为加快，三大种族各添加了2种新单位，开局默认农民数也从原先的6人变成12人。颇具创意的执政官模式允许两名玩家内外分工同时操控一方势力，这种要求极高的新多人玩法比地图寥寥可数的合作任务模式更具吸引力。《虚空之遗》给跨时十八年的星际系列作品画上了一个圆满句号，它必然也会成为名载史册的经典之作。



在鬼畜的时空中行走

文|科曼奇复兴计划

量子破碎
Quantum Break
制作： Remedy
发行： Microsoft Game
类型： 动作冒险
发售： 2016.4.5
平台： PC/XBOX ONE

在2010年，Remedy Entertainment凭借《心灵杀手》（Alan Wake）进入公众视野，凭借其独特的美剧剧集式叙事方式，良好的节奏把控以及大量致敬经典流行恐怖文化的内容而一炮打响。成为当年最卖座的Xbox360游戏之一。然而在连续出了两个质量一般的DLC，然后将整个游戏登陆PC后，Remedy近几年并没有新作品问世。而这部最新开发的作品《量子破碎》。也因为各种原因一直跳票至今年。那么这次的作品，又将会给我们带来什么样的惊喜呢？

破碎的时间

从目前公布的所有演示资料看，《量子破碎》的叙事方式、游戏节奏与画风基本和《心灵杀手》无异。但是本作最大的买点就是“时间”。在剧情中，主角的哥哥发现了操控时间的秘密，由此引发的一场实验却严重失败。受实验的影响，主角拥有了操控时间的能力，同时，因为实验的影响，整个时间体系开始逐渐的崩溃。而主角同时也受到了原公司派出的雇佣兵的追杀。主角不得不依靠自己逆天的时间控制能力，一路打败各路敌人探寻事情背后的真相。

既然拥有了时间控制的能力，那么主角基本上就是《黑客帝国》中尼奥一般的存在。他可以随时发动子弹时间，让敌人的动作迟缓，也可以瞬间摆脱时间束缚的奔跑，从而“瞬移”至任何地方。这种逆天的能力不仅让主角拥有以一敌百的能力，也使得游戏的打斗场景十分的炫酷。另外请不要忘记，这不是一个简单的“主角获得超能力”的故事。在游戏的设定中，整个时间体系也因为那次失败的实验而崩溃。因此主角在战斗间隙还有可能遭遇时间错乱导致的“快进”“倒放”和“暂停”。这就好比你看某些鬼畜视频中，画面前后乱跳的效果。但是主角却完全不受这种影响，所以没法跟着一起鬼畜。所以当主角前一秒还在一座大桥上与敌人鏖战的时候，下一秒突然就进入了一艘万吨巨轮撞上这座桥的“进行时”，然后在漫天飞舞的汽车、钢铁和水泥碎片中，时间突然停止，主角又不得不在这种极度扭曲的“定格”中继续前进。这种诡异的游戏体验可以说是之前没有任何游戏尝试表现过的。

美剧与游戏混合，本体与周边齐飞

在《心灵杀手》走美剧风大获好评后，《量子

破碎》直接将美剧与游戏结合。在游戏发售的同时会推出真人电视剧。是的，你没猜错，这是一盘很大的棋。大到游戏中人物的模型都是按照同名美剧的主要演员的脸捏的。游戏将致力于讲述主角经历的主线故事，而同名电视剧则从游戏中反派的视角揭示游戏中的诸多未解之谜。此外同名漫画、小说等周边产品也早已被确认推出。可见此次Remedy和微软是下了血本，而且誓要赚个盆满钵满。看看出演游戏中角色的那些演员吧，虽然不是好莱坞一线，但大多都是能混个脸熟的：肖恩·阿什莫（《X战警》中的冰人）、多米尼克·莫纳汉（曾出演《指环王》和《迷失》）、艾丹·吉伦（《权利的游戏》中的“小指头）、马歇尔·奥尔曼（《越狱》）……所以如果你是个美剧迷，同时又是个游戏迷。那么《量子破碎》绝对是你2016年必玩的游戏。

目前来看，“雷”/“神”未定

虽然从目前的演示看，游戏的整体效果相当好，但是本作还是存在着一些成为雷作的隐忧的。在看了几段游戏演示后，我们不难看出，本作的基本架构还是照着《心灵杀手》来的。总结起来就是：世界因为某种原因间歇性的“鬼畜”，而只有主角因为拥有超能力而不受这种“鬼畜”支配。游戏演示中的很多时空错乱的场景给人的感觉十分像《心灵杀手》后半段黑暗力量崛起时的场景。基本就是给人一种完全摸不着头脑但是“感觉很厉害的样子”。在2010年也许这样会管用，但是经历了5年多各种类似游戏的轰炸，制作组是否依然能抓住玩家的心仍是个未知数。

同时游戏的故事线复杂程度要远远高于《心灵杀手》。就目前公布的信息，玩家拿到游戏第一时间想要知道的就有以下几个问题：主角和哥哥啥关系，哥哥怎么死的，反派到底是干啥的，反派为啥要杀死主角（而不是活捉），主角又为何要和反派撕逼（而不是拯救地球），时间破碎后会产生哪些问题，反派同样拥有能力控制时间但为啥不去拯救地球……如此复杂的故事线给游戏的叙事上提出了极高的要求，稍有不注意就可能把整个故事搅成一团浆糊，从而让辛辛苦苦营造出来的氛围付诸东流。并且从前作《心灵杀手》看，Remedy的叙事也并非十分出色。本身主线故事中就存在着一些细节没有叙述清楚，加上后续的两个DLC更是把故事解释的一团糟。而后续《美国噩梦》独立资料片的内容更是让人摸不到头脑。因此，《量子破碎》的叙事清晰与否将成为本作是否成功的关键。不过如果游戏+美剧都说不清楚故事的话，那么我只能说Remedy Entertainment你们以后还是不要去微软上班了。

最后友情提示，截至笔者完稿时，《量子破碎》已经确认在4月5日正式发售并同时登陆Xbox One 和Windows 10平台。想要玩到这款游戏的朋友，请尽快准备好自己的主机或者Windows 10迎接这款年度大作的到来吧。P

上左图 这种穿着盔甲的敌人也拥有不受时间错乱影响的能力，然而比起主角“原生自带”的抗性，的确是笨重了些

上右图 主角以一敌百的战斗力使得打斗场景十分的炫酷

下左图 游戏中反派Mono的来历和目的目前不得而知，只能在正式游戏中揭晓了

下右图 剧情叙事能否表达清楚，是本作能否成功的关键要素











重启杀戮之旅

文 | 科曼奇复兴计划

杀手
Hitman
制作： IO Interactive
发行： Square Enix
类型： 动作冒险
发售： 2016.3.12
平台： PC/PS4/XBOX ONE

在游戏圈中，有很多游戏凭借其独特的风格和设定拥有固定且忠诚的玩家群，又因为这种设定而完全没有办法大红大紫，《杀手》系列就是这一类型游戏的典范。无论同名电影选多么帅气的男演员出演我们特工47，都会遭到游戏死忠的一致吐槽。在他们眼里，那个长的完全拿不出手的光头矬男才是他们心中杀手的完美形象。在这种背景下，去年《杀手》系列宣布续作后，立刻引来了“不温不火”的期待。而重启怀旧、章节发售、上代系统、丰富线上基本概括了这一代的《杀手》的主要特点。

重启怀旧

在《杀手：赦免》的结尾，47根据戴安娜的请求营救了“暴走萝莉”维多利亚，并将幕后组织的阴谋彻底粉碎。所以本作的故事线并没有紧接着《赦免》（否则47叔的确就太忙了），而是将时间线退回到了20年前，年轻的47叔刚刚加入ICA组织的时候。游戏的标题简化为单纯的《杀手》（HITMAN），重启的意味十分浓厚。在刚刚发布的BETA测试关卡中，47在一个秘密基地初识自己后来的搭档戴安娜，并在戴安娜的推荐下通过了ICA的测试（也就是训练关卡）。在BETA游戏内容的结尾，两人坐上直升机，开始了杀戮之旅，而我们的光头大叔也正式获得了自己的代号——47。

由于是20年前，我们的大叔都要比前几部作品年轻很多，当然，这并不能改变他的相貌。在训练关卡中，玩家控制我们的光头（因为那时候他还不叫47），完成了2个根据历史事件改编的虚拟任务。也让自己的搭档戴安娜第一次见识了他独特的暗杀天赋。制作组也不忘在这里大打情怀牌，例如当玩家控制我们的大叔弄晕地图上的路人甲，并换上他的衣服的时候，戴安娜会在无线电中说“你穿上了他的衣服？有点意思。的确，人们更在乎别人的穿着，而不在乎他们的相貌”。这些致敬系列经典的桥段即反映了制作组对自己作品的总结，也的确让很多系列老玩家感动到泪崩，这也许是本作选择前传题材的主要原因吧。

章节发售

游戏将采用最近流行的章节体方式进行发售。在3月游戏“正式发售”后，玩家将不会拿到全部的关卡。而是只会获得BETA测试时开放的训练关以及第一章“巴黎”故事线以及全部线上内容。玩家只需要花费42元人民币（Steam国区）就可以获得这部分内容。随后在整个2016年官方将逐步推出并销

售游戏剩余的关卡，直至2016年年底发布完整光盘版为止。当然玩家也可以花费160人民币预购还未发售的全部内容。

明眼人一看就知道这种发售模式的本质就是“游戏其实我们没做完”。不过考虑到前作《赦免》与《血钱》长达6年的发售时间跨度（当然这其中也有很多其他因素影响），我相信大部分死忠也不会在乎这种看上去很坑人的发售方式了。毕竟有得玩好过一切。更何况前作《赦免》中，官方预先只是预先放出了《杀手：狙击挑战》这种独立小游戏。

IO Interactive经理Hannes Seifert同时表示，游戏的续作也将遵循该故事线，持续的制作和发售。言外之意就是同一个引擎，像网游更新副本一样不断地开放新的地图、任务、武器和装备，从而为玩家提供更丰富的游（坑）戏（钱）内容。所以至少我们不用担心，在这一版《杀手》完结后我们还要再等6年才能玩到下一版。

上代系统

之所以IO Interactive这次能够保证“续作”的持续奉上，主要是因为本作依旧沿用了《赦免》的引擎和互动系统。毕竟这套系统在前作中被证明是十分优秀的。既能够保留原有《杀手》系列的风格，又不至于太过于动作化导致游戏变成类似于《细胞分裂》的那种纯潜入体术游戏。上代唯一的缺憾是游戏的关卡设计有些欠缺，叙事过于线性化，剧情压迫感过强，使得玩家没有心情像前几部作品一样一遍一遍的重玩尝试不同的过关方法。所以本代制作组虽然使用了《赦免》的引擎和动作脚本。但是游戏的关卡和互动模式将仿照系列评价最高的《血钱》和《契约》。让玩家的注意力更多地放在暗杀目标本身而不是跌宕起伏的剧情上。同时大量丰富可行的暗杀方式，给玩家更加丰富的暗杀体验，毕竟这才是系列粉丝最希望得到的。

丰富线上

前作的在线“契约”模式在本作得以保留并加强。IO Interactive将会把这个模式打造成一个社区玩家共同互动的模式，而不是仅仅是好友之间的互相装X。根据目前透露的情报，在游戏发售后，官方可能会定期推出一些新的契约模式和契约挑战赛，以此来和玩家进行互动，并对完成契约的玩家进行排名，使其成为类似于《天天酷跑》这样的单机游戏+联网装X社区互动游戏。

同时本作还将加入两个全新的线上模式“扩展模式”和“神秘目标”。前者将在契约模式的基础上，不断地加码，向玩家提出更严格的暗杀要求。例如在刚开始这个模式时，处于难度级别1，玩家被要求“使用砍刀消灭指定的目标”。在玩家完成后，进入级别2，暗杀目标不变，但是要求变成了“必须穿着服务员的衣服使用砍刀消灭指定的目标”，以此类推。

“神秘目标”模式则是对玩家暗杀功底的终极考验。玩家将进入一个地图面对大量NPC，然后系统会随机制定一个目标要求玩家限时进行暗杀。与其他模式不同的是，这个模式下目标AI的行为脚本不会重复，每个动作只做一次，然后离开地图。这就意味着玩家将不可能通过观察AI动作脚本+守株待兔的方式进行暗杀。必须在获得目标信息后迅速作出反应，否则被指定的目标AI活着离开地图（无论他是否发现47），时玩家将被判定为暗杀失败。这种模式不用说对普通玩家，对于系列的死忠来说都是颇有难度的。更重要的是，这种游戏模式才是最接近真实情况的。

本作的第一部分在3月12日发售（PC），由于确认使用了Denuvo反破解系统，系列的死忠们还是抓紧时间预购吧。P







左图 ICA的秘密设施十分庞大，游戏还是继承前作不遗余力的渲染ICA这种神秘组织

右上图 同时在这个设施中，47遇到了自己的推荐人，未来的搭档戴安娜，然而戴安娜可能万万没想到，20年后47会对她渐生情愫，并向她开了一枪，造成了她的假死

右下图 如果制作组能够履行诺言的话，那么未来我们的47将随着游戏的不断发售出现在世界各地


评论
古墓丽影：崛起
辐射4
星际争霸II：虚空之遗
家园：卡拉克沙漠
幽浮2
当“奇兵”不再能称奇
不是年度游戏——2015的另一面
PLAYED

在重生中崛起的劳拉

文 | 葬月飘零



《古墓丽影》系列是经典的老牌系列，由英国Eidos Interactive公司在1996年发售的《古墓丽影》初代为标志，将劳拉这个经典女性探险家的形象正式带入玩家们的视野内。起初劳拉被设定为英国贵族探险家，在世界各地的遗迹中展开各种冒险故事，随着制作技术的进步，随着一代代在故事和世界观上的积累，原本模糊的劳拉形象也更加形象生动起来：她有一个大庄园，甚至还有一个英国管家。

不过随着Eidos的衰落以及整个系列走向了瓶颈却难以突破，《古墓丽影》系列逐渐衰亡，劳拉也逐渐消失在了玩家的视野里。《古墓丽影9》是Square Enix在2009年收购Eidos接手后的重启之作，该作以年轻时候的劳拉冒险故事重新定义了劳拉，稚嫩的劳拉、精彩的战斗、有趣的故事、美丽的景色，劳拉凭借这几点以重生的新姿态重新回到玩家们的视野内，凭借其不低的素质也获得玩家和媒体们的一致好评。

其续作《古墓丽影：崛起》意料之中的拿出了一个守势的作品。

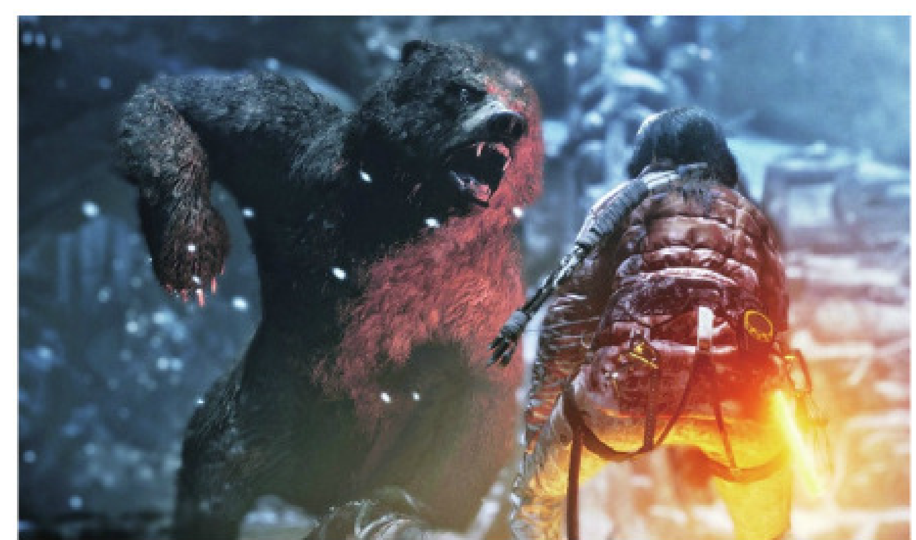
古墓丽影：崛起
Rise of the Tomb Raider
开发： Crystal Dynamics
发行： Square Enix Microsoft
类型： 动作冒险
平台： PC/PS4/XBOX ONE/XBOX 360
发售： 2016.1.28
售价： $31.36

决裂旧系列

静默多年的劳拉借助重启的《古墓丽影》系列重新回到舞台上，这的确是一个对于喜爱该系列的玩家们、甚至对于所有游戏玩家们来说的一个好消息，不过这样经典的《古墓丽影》就分成了两块，以经典冒险解谜为主要游戏方式的经典旧系列和以战斗为主解谜陪衬的新系列。

一方面该系列不得不面对的问题也变得复杂起来，新系列如何处理好与旧系列的关系至关重要——既然还得借助劳拉这块金字招牌就不能与旧系列脱节太深，但也绝不能重蹈旧系列的覆辙。另一方面，虽然重新开新坑，但如何打破旧系列的束缚、如何突破旧系列曾经没有突破的发展瓶颈也是一个难题，毕竟使该系列一蹶不振的《古墓丽影：黑暗天使》的滑铁卢在先，《古墓丽影：黑暗天使》虽然被给予厚望，但却出人意料之外的没有经得起市场和玩家的考验，恶评连连甚至直接影响了后几作的销量，将该系列推向死亡边缘。

幸运的是，新系列的先锋《古墓丽影9》的成功





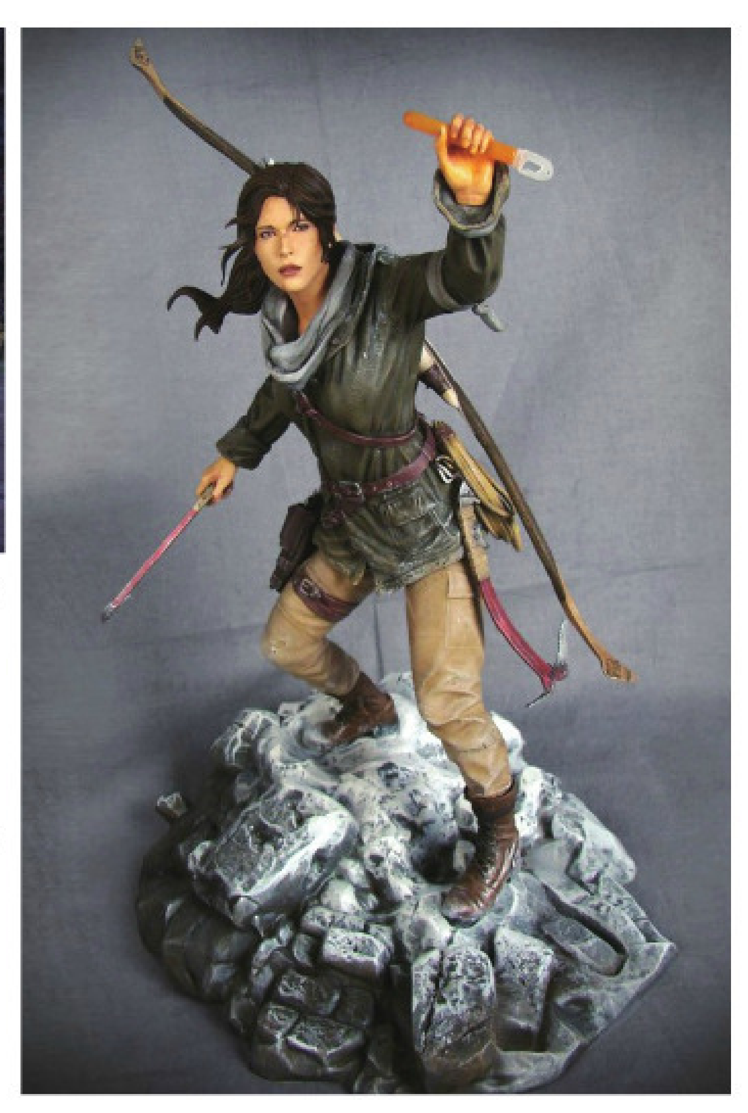


左上图 打猎系统与游戏流程中穿插的战斗很好的结合在了一起

左下图 游戏一开始没多久就给一个雪崩，美得不得了

中图 干掉前面这只经典作死式站岗士兵，拉开精彩战斗的序幕

右图 实体豪华版附带的劳拉很棒



将整两个问题大大简化，被大大加强的战斗是新系列的一大亮点，围绕战斗系统的诸多小系统表现也非常亮眼。不仅让战斗既爽快又不失智慧，更有诸多对于该系列来说全新的点子能够让人眼前一亮。简单尝试性的打猎系统虽然只能从猎物身上得到经验值，但在剧情和世界观上却成为一股极为有力的助力，劳拉密林中打野兔与饿狼周旋的段落对于玩过的玩家来说都记忆犹新且印象深刻。以收集配件来解锁武器的装备系统整体来看还不错，各色装备如火箭与周围环境配合互动的内容虽少却足够震撼，但武器解锁与游戏进度之间的节奏设置方面还不尽人意，滑索接近尾声才能够使用，而且游戏后期战斗陡然增多而滑索几乎不用，给玩家的感觉就是“刚拿到没多久还没爽够就通关了”，回想之前的游戏流程中慢慢爬绳子的艰辛也是郁闷至极。

另外游戏对旧系列的古墓解谜的处理手法也是比较成功，主线流程中绝对没有太难的谜题，依然遵循旧系列的攀爬、跳跃的经典套路，反而借用诸多脚本衬托临场感和演出感，无论是劳拉爬上信号塔顶端的阳光云海和地平线，还是劳拉前往营救飞行员的道路上的摸爬滚打拆迁队，游戏氛围被烘托的十足到位，反馈到玩家的游戏体验上就是爽快十足非常过瘾。而在大地图上却散落着各色独立的古墓谜题，玩家可以完全自愿的选择是否前往是否解开谜题，解谜的奖励也并不丰厚，最大的奖励还是旧系列经典的解谜的过程以及解谜后的快感。既贴合了旧系列，又将旧系列解谜为主战斗为辅的主次玩点颠倒，《古墓丽影9》的确开了一个好头。

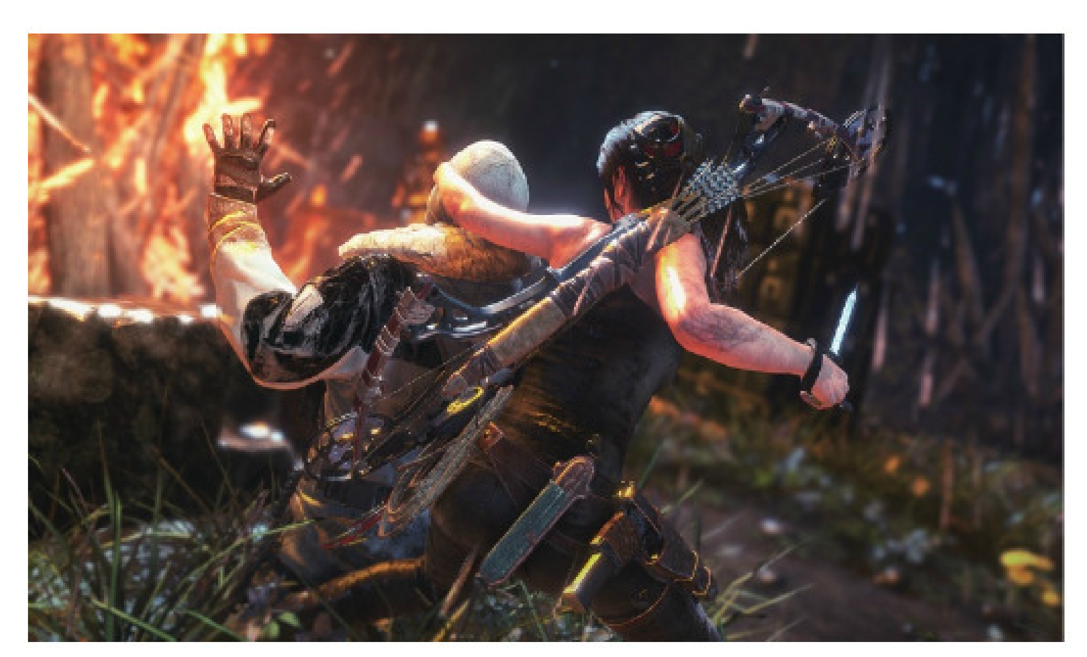
《古墓丽影9》只给了玩家一个框架，毕竟旧系列的最后一作《古墓丽影：地下世界》的素质并不差，甚至较旧系列之前几作而言惊喜连连，还是有不少玩家怀念旧系列。既然是重启，既然是挖新坑，就得想办法让玩家忘掉旧系列，光凭借《古墓丽影9》一作自然不行，《古墓丽影：崛起》自然需要在与旧系列决裂的同时也去加强巩固玩家对新系列的印象。

加强新劳拉

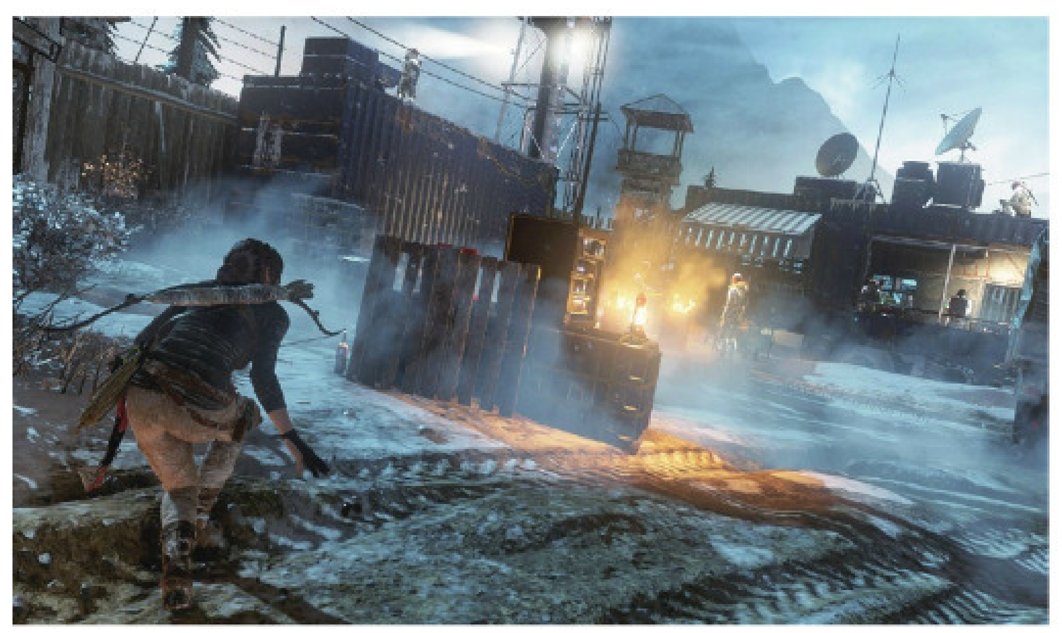
我通关《古墓丽影9》之后还没有完全接受全新的劳拉，甚至认为《古墓丽影9》的劳拉与旧系列的劳拉判若两人，不仅在剧情上从老道的冒险家转变为稚嫩的考古探险者难以适应，在游戏玩法上，从冒险解谜为主向战斗为核心解谜反而成为陪衬的转变也难以适应。虽然海飞丝、大屁股乳摇和娇喘的噱头够味道，但对于像我这样从旧系列一作作走来的玩家而言，昔日那困在令人窒息的金字塔内部一下午，屡次尝试屡次失败之后终于找到解法后的成就感仍然是《古墓丽影》系列该有的味道，然而新系列却难觅其踪。

《古墓丽影：崛起》完全可以说是前作的一个威力加强版：更棒的武器装备被加了进来，各色枪械种类增加，弓箭也玩出了新花样，火箭不够还有爆炸箭，再不够还有毒箭；狩猎系统与武器系统结合起来，采到的蘑菇可以合成毒箭，从树枝上收集而来的木材用于点燃营地篝火；景色更加丰富漂亮，无论是西伯利亚的登山探险还是烈日炎炎的叙利亚都美的精彩；古墓谜题的场景和解谜手法也更加多变，无论是调节水位高低和小船的古墓还是冰封拜占庭战舰的攀爬跳跃都带感有趣；游戏的战斗也有了更多的选择，无论是借助地形游走拼杀还是借助武器潜行暗杀都丰富多变。而这些部分都从局部分别发力，在整体上为玩家们展现出一个更强大的劳拉和更宽广的《古墓丽影》世界。

可以说《古墓丽影：崛起》在前作的基础上在各个系统中都稍微加强了一些，但不得不说这个度









左上图 与前作的稚嫩相比，这一次，劳拉也更加的凶狠

左下图 暗杀仍然是首选，尤其是在高难度模式下

右上图 战斗系统没有变，只是增加了额外的装备，因此战斗系统只能是前作威力加强版

右下图 小规模战斗说实话没有太大意思

拿捏得很有意思，既不会让玩家感觉没变化，又不会让玩家觉得变化很大：基本的套路还与前作一样，但与新加入的元素碰撞起来就会在某一方面或是某个角度散发出新的光芒。战斗方面武器、地形和敌人种类与位置的不同，战斗过程给玩家的感觉也不同，解谜仍然是开机关、攀爬与跳跃，但给玩家思考的空间却比前作更广阔。剧情方面与前作卑弥呼灵魂转世类似，虽然仍然是长生不老秘密的老套路，但与斯拉夫神话不死科什埃（Koschei）和有着“俄国亚特兰蒂斯”之称的科特兹（Kitezh）城的相关神话传说相结合却玩出了新花样：玩家通过之后回顾剧情才发现故事结构仍然是老套路，然而玩的时候却沉浸在剧情的矛盾冲突中难以自拔。

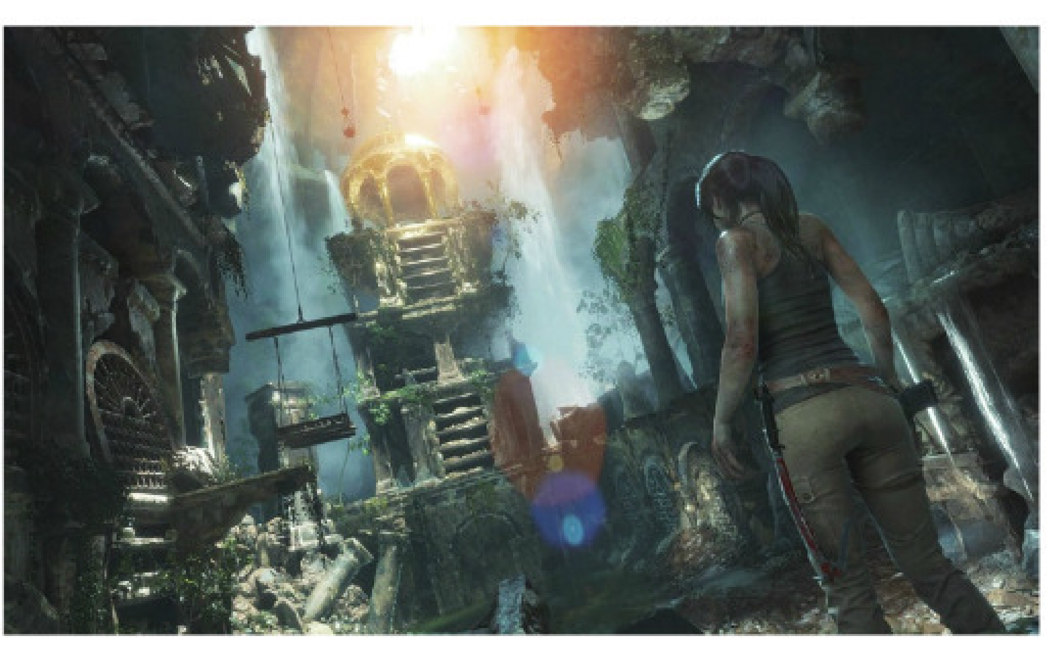
不过这里要提一句，游戏对角色塑造方面反而不如前作，前作诸多船员和卑弥呼的转生容器珊曼莎·西村等都非常鲜活，然而在《古墓丽影9》中雅阁、约拿甚至是反派姐弟的角色的个性却并不那么鲜明——或许是Crystal Dynamics故意为之，抛开前作的共同协作去将劳拉的个人英雄主义衬托起来，但不管怎么样，这一作的诸多角色非常空洞。

《古墓丽影：崛起》在前作的基础上赋予新的元素和外衣，在整体上给玩家营造出格局更宽广的印象，游戏就是以这样的方式让玩家们更进一步的去熟悉与认可新系列，去强化新系列在玩家心中的印象。虽然我通关《古墓丽影9》后对新系列还心存疑惑并仍对旧系列深深怀念，但通关《古墓丽影：崛起》之后开始对新系列产生强烈的认同感：“或许新劳拉真的比旧劳拉强不少？”

重启这条路真的走对了吗？

虽然《古墓丽影》重启之后的的确确拯救了这个曾经没落并将要死去的经典系列，但重启之后也丢掉了许多经典内容和元素，比起战斗为主谜题辅料的新劳拉，仍有不少老玩家们还是喜欢那个谜题为主战斗为辅的旧劳拉。不过新系列很聪明的利用多元素来让玩家接受新系列的风格，甚至包含许多其他大作中的一些重要元素，比如玩家在游戏时或多或少会有一些在玩其他游戏的即视感，《刺客信条》系列的攀爬、《神秘海域》系列的战斗和叙事结构，这都与新系列的《古墓丽影》在很大程度上相通相似，但同时游戏还保留了自己的特点，主角





左图 较前作而言，游戏谜题的景色也有了提升

右图 古墓谜题较前作而言，解法更加的不直观，玩家需要思考的时间也随之增加





左图 高开下的画面每一张截图都能当壁纸

右图 过场虽然水准不低，但人物刻画是硬伤

劳拉的冒险和各色古墓谜题的精彩毋庸置疑。

《古墓丽影：崛起》还刻意迎合的加入了许多额外的元素去取悦玩家：卡片系统虽然氪金但不得不说一些卡片的确很有趣，如果无限火箭这种卡算作弊的话，那么各色特效牌就应该算恶搞，除了彩虹炫光等额外特效很好玩之外，扔鸡炸弹、绑鸡弓箭和大头宝宝等都很滑稽有趣；通过不断阅读外语文字不断提高外语水平的外语系统虽然小但足够有趣味，希腊文、俄文、蒙语等等一遍读下来，除了在古墓谜题中获得好用的被动技能强化劳拉战斗力之外，看着外语水平蹭蹭涨成就感也是不少的；以《BabaYaga：巫师的圣殿》为代表的DLC、多人模式和成就、收集要素让游戏时间大大增加，尤其精彩的DLC和多人模式让那些意犹未尽的玩家们愿意在游戏中花费更多时间和精力；甚至《古墓丽影：崛起》破天荒的愿意花大功夫去迎合某一国家地区的玩家：比如这一次的国语中文配音。随着STEAM等平台进入国内，打破“游戏闭关锁国”政策之后，越来越多的国外游戏厂商开始在实际行动中注重国内玩家和国内玩家的游戏习惯，虽然越来越多的游戏自带官方简体中文版，而自带官方中文配音的次时代3A大作恐怕《古墓丽影：崛起》是先行者。给劳拉配音的杨梦露同学有不少游戏配音的工作经验：《天之痕》中的拓跋玉儿、《斗战神》的罗刹、《英雄联盟》的奎因。虽然普通话配音有一股浓浓的国内译制片味道，虽然劳拉的声音听起来与奎因和罗刹很相似，虽然战斗中的非对话语音引用了英文原版，但这一次首次的普通话配音的确诚意十足，即使有这样那样的不足和缺陷，但这的确是一次不错的尝试。

到这里我们可以看到，游戏各处都在主动迎合市场和玩家，重启的劳拉过于迎合市场和玩家口味，但重启这条路真的走对了吗？历史没有假设，但重启让经典《古墓丽影》系列重新焕发生命力，在市场和玩家口碑方面都赚个体钵满盈的这个结果至少是许多人愿意看到的。

结语

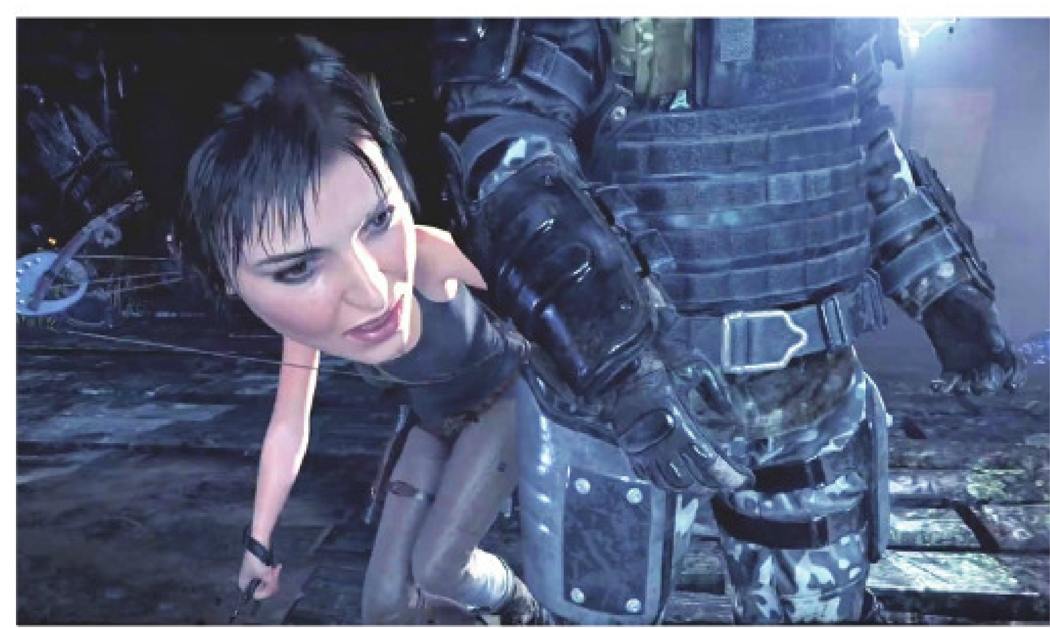
《古墓丽影：崛起》拿出了一份令玩家们满意的答卷，但却没能满足玩家们体验过《古墓丽影9》所产生的巨大期待，玩家们对《古墓丽影：崛起》的期望过高，《古墓丽影：崛起》却必须是一个守势的作品，二者的矛盾中产生了玩家们对《古墓丽影：崛起》的一些失望情绪。

其实Square Enix对玩家们的期望引导还是相当到位的，只是玩家的期望过于高涨：在E3 2015中就放出了大量游戏实际画面，其中的内容大多都与前作相差无几，只有新武器装备、新场景和新故事是新的，《古墓丽影：崛起》在营销上虽然没有过分的吹牛，但现场的呼声仍然很高。

《古墓丽影》重启三部曲的最后一部毫无疑问的仍然会与永生相关，也毫无疑问的不会有太大变革，但明显游戏的可提升空间还很多，载具、联动古墓谜题、更丰富的装备和制造系统等等普通玩家能想得到的东西，作为专业的开发商不会想不到。《古墓丽影9》IGN给出9.1分，《古墓丽影：崛起》IGN给出9.3分，但玩家都明白这一次进步的不止有0.2分。

我们仍然有足够理由去期待劳拉下一次的冒险。P





左图 不得不说，这一代将旅游观光的玩点推向了一个新高度

右图 大头模式萌萌哒

精雕细琢的废土世界

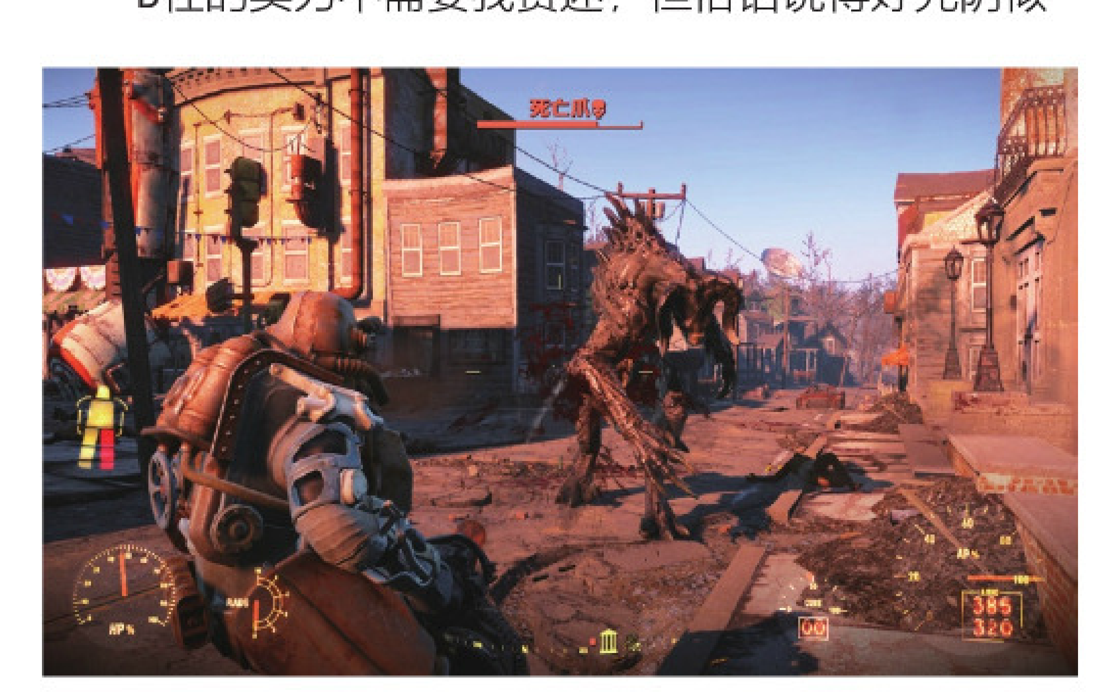
文 | 流浪暹罗

不知不觉2015年已经过去了很久！要说对这2015年游戏界的感受，那可谓是五味杂陈，既有《合金装备5》的绝响，也有《猎魔人3》昆特牌的诱惑！最令人惊喜的是，消失了7年之久的“辐射”终于从废土深处站起，抖落身上辐射尘，出现在世人面前。

辐射4
Fallout 4
开发： Bethesda
发行： Bethesda
类型： 角色扮演
平台： PC/PS4/XBOX ONE
发售： 2015.11.9
售价： $34.01

题材已老，尚能饭否？

B社的实力不需要我赘述，但俗话说得好光阴似箭岁月如梭！七年时间甚至可以腐朽爱情、摧毁家庭，把婚姻送进坟墓，更不要说日新月异的游戏界了！昔日一枝独秀的末日启示录题材的作品，如今已经比比皆是！如《美国末日》《废土2》等。玩家对此类题材早就没有了新鲜感，最典型的例子就是之前的《疯狂麦克斯》，纯正的末日流世界（辐射1当年很多地方都是借鉴电影版《疯狂麦克斯》），蝙蝠侠阿卡姆系列招牌式打斗，极品飞车的改装元素和飚车模式，上述这些东西随便一个都足够单独拿出来大书特书，再配合不错的优化效果，目测

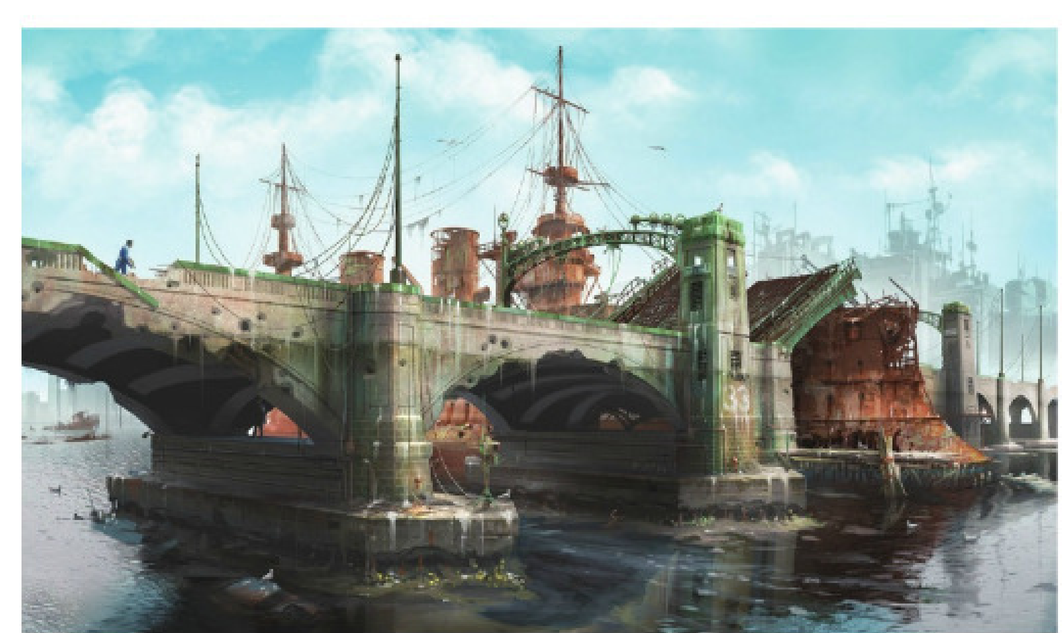




左图 辐射版的决斗犹马镇

右图 自建废土版希尔顿酒店





左图 我不想加入阵营，只想静静的捡垃圾

右图 很美的沿途风景

《疯狂麦克斯》火爆是理所当然的，但玩下来之后感觉却并不那么回事，那些优秀的元素拼接在一起非但没有产生令人过目不忘的化学反应，反而不伦不类感觉像买了锤子手机。

对此B社似乎很有信心。甚至牛哄哄的宣称，压根就不关心玩家是否喜欢《辐射4》的画面，要知道在次世代游戏的今天，3A大作不搞个华丽到燃烧显卡的东西根本不好意思拿出来卖钱，如此种种迹象由不得让我在游戏发售前产生一丝担心。

B社革新的三板斧

不过幸运的是，开发商或许是读过毛爷爷语录，深知“战术上重视、战略上藐视”的用兵之道。嘴上虽然嚷嚷“画面什么的我们根本不在乎”，事实上每一步走得都非常谨慎，并且把很多精心准备的游戏元素放在你触手可及的地方，让哪怕只有三分钟热度的玩家都能感受到《辐射4》的进步之处！最典型的例子就是开场后不久，落难的义勇军请求玩家帮忙收拾“穷凶极恶”的掠夺者，乍一看这帮号称废土天谴化身的家伙好像很狂霸酷炫的样子。事实上玩过的人都知道，这帮家伙的存在和《宠物小精灵》里的鲤鱼王差不多，基本是给玩家送钱送经验的活雷锋，战斗力什么的请参考国足，但就是打这样的对手，B社很贴心地为玩家安排了一套动力装甲！



下图 对话系统的改变，也许只是为了发挥主机十字键的存在感吧

对！你没看错，就是传说中居家旅行拯救世界的终极神器动力装甲，居然在开局的时候就这么随随便便丢给了玩家……话说当年玩《新维加斯》的时候即使到游戏打通关我也没舍得穿上过。但更让人目瞪口呆的事情还在后面，正当我身披动力装甲气势汹汹蹂躏掠夺者的时候，突然地崩山摇，一头号称废土世界食物链顶端的怪物——死亡爪咆哮着从黑暗的深渊中钻了出来，这种长得好像迪亚波罗七舅二老爷似的怪物一般都是留在游戏后期当Boss的，如今居然在开场不到半小时的时候就登场……

看样子这一段B社花了不少心思，整个过程都在用电影的方法呈现给玩家：先是很突兀的把游戏里最坚固的动力装甲给了玩家，接着很快又让游戏里Boss级别的怪物出场作为玩家的对手，配合狭窄笔直的街道、破落的房屋，颇有美国西部片里两个持枪牛仔最终决斗的感觉！而此时这死亡爪的强悍足够让玩家印象深刻，身上的宝甲并不能给人太多安全感，借用《进击的巨人》里的话说：“这一刻人类才回想起了，受那些家伙支配的恐怖……以及被囚禁在鸟笼中的屈辱……”战斗过程也异常精彩，即使其中没有一个CG，但飞溅的子弹壳，高速射击导致过热通红的枪管，死亡爪咆哮嘶吼的声音，无一不让玩家肾上腺素暴走，短短几分钟的战斗下来，总让人意犹未尽的赞一声：爽！

战斗结束之后，动力装甲很恰到好处的没电了……没错，这又是B社的创新的地方，核融合核心的引入恰好限制了动力装甲的强势，保证了游戏不至于一开始就进入修改器模式！

在给玩家见识了游戏战斗部分的进步之后，B社紧接着又把下一份惊喜奉献出来——建造模式！之所以抛弃传统末日类游戏苍凉破败的背景，选择阳光明媚鸟语花香的波士顿，就预示了《辐射4》最大的主题：拯救世界的办法不仅是打打杀杀，收集身边的材料建造一个家园同样是你的责任！

在游戏里玩家可以随意建造属于自己的据点，可以招募游民加入自己的阵营，在据点里你必须发挥各种创意去布置修建房屋、发电厂、农田、净水设备，还可以组建自己的商业机构去赚钱维持据点的运营，当然，据点日趋红火之后，不法之徒也会





左图 注定会引发争议的学院阵营

右图 铁路组织：我就想安静的做个美男子

前来拜访，因此防御设施也需要你亲力亲为，有意思的是，所有的建造材料来源是那些看似毫无用处的垃圾，B社仅用简单的供求关系就让游戏产生了特殊的化学反应，增加了更多的乐趣。

自此，遍布各处的废弃物不再是末日世界那毫无用处的点缀，玩家不得不认真搜括能捡起的所有东西，天知道这最后会不会变成强迫症和收集狂！而建造系统的出现也避免了游戏从《辐射3：爸爸去哪儿了》变成《辐射4：儿子去哪儿了》的情况，成为了一个全新的《辐射4：废土垃圾王的模拟人生》。

游戏的画面对我而言堪称惊艳，毕竟相对于之前的《辐射3》和《新维加斯》惨不忍睹的贴图和建模来说，《辐射4》的画面进步堪称史诗级的。尤其是实时动态的光影！在没有更换游戏引擎的前提下，动态光影可以更好的产生视觉误差，从而增加材质的立体效果。但遗憾的是，这些进步并不能改变其在同期游戏上的弱势，无论是《猎魔人3》还是《合金装备5》在画面领域都超过了《辐射4》，虽然后续的MOD可以解决这个问题，但我觉得画质的问题应该由开发商负责而不是丢给民间自己想办法，因此这也成为了辐射系列乃至所有B社游戏的原罪，就是画面效果一般！显然B社在这上面的思维就是我的产品不需要打败所有的对手，只需要超越上一部就行。

游戏剧情总的来说，大方向和前作保持一个调调，依旧是寻找自己某个失散的亲戚，像极了现在某些亲子类栏目的调调。不过好在细节的用心程度还保持一贯的认真，比如探索巫术博物馆的时候，诡异的气氛配合令人不安的咆哮，淌血的尸体被拖入黑暗，整个画面犹如置身在异形的电影里。

《辐射4》的阿喀琉斯之踵

但尽管如此，《辐射4》的瑕疵依旧不少，首先是游戏的互动性很糟糕，B社很“用心”的把各种事件和NPC的故事藏在了终端机或者保险柜里，当玩家想要打开时，却悲剧的发现……只有升级了开锁技能和黑客技能才能打开，而初期宝贵的技能点并不会有多少人舍得用在这些地方，毕竟这是废土——一个小孩子都需要懂得用枪保护自己的世界，玩家首先应该考虑的是如何生存下来而不是考古怀旧，而后期谁还会记得曾经死在自己枪口下某个NPC背后不得已的苦衷和悲惨的过去？

至少在《辐射3》里面，让玩家更直观的了解剧情的方式是对话的选择。不同的选项里隐藏着大量的线索，具备优秀的口才甚至可以发现剧情背后的阴谋，也正因为如此嘴炮流在之前的辐射系列占有重要的一席之地，很多问题可以通过对话直接解决，避免了流血冲突。而在《辐射4》里对话系统就是一个悲剧，过去五花八门的选项被浓缩成了yes，no，sarcastic，ask for detail，天知道谁会在生活里仅用四种方式去交谈。

沦为鸡肋的阵营系统

游戏里的阵营同样让人想吐槽，以美国独立战争时期民兵组织为蓝本的义勇军，喜欢扶危济困正义感十足，但有没有人能告诉我，主角身为最高将军，为什么一直被手下人像奴隶似的使来使去？小到村头母猪难产，大到保卫世界和平，全都交给主角搞定。更可气的是每次做完任务还要低声下气对自己的副官请示道：你交给我的事已经做完了……到底是谁是老大啊？

而拥有最尖端科技的学院阵营，也让我想吐槽，如果说开发合成人是为了获得廉价劳动力来工作的话，那么开发具备了人类情感和智慧的三代合成人又为了什么？给参加《非诚勿扰》的大龄科学家提供知性女嘉宾？更糟糕的是你明明赋予了他们人类的灵魂，却偏偏不愿意承认他们具备了生命（不过话说回来整个废土世界的居民在学院眼里基本都不算人类），为了给这种前后矛盾的逻辑一个合理的解释，B社在学院阵营背景上准备了大量剧情来诠释为什么会这样，甚至把主角失踪多年的儿子拿出来拉好感度，内定主角为下一代学院首领，希

望由玩家解决学院存在的问题……

另一个组织名为铁路，以美国南北战争战前帮助黑奴逃亡的自由组织为蓝本，专门从事帮助不堪学院压榨的合成人逃跑，不得不说B社用美国历史作为剧本的野心是不错的，但时代背景的变换注定很多设定不能生搬硬套，就比如这个“铁路”，要知道南北战争前的美国两边虽然彼此看不顺眼，但是总体上来讲还是歌舞升平的花花世界！而《辐射4》里的世界，哪怕距离核战已经200年了，人类依旧生活在一个朝不保夕的混乱世界中，面对尸鬼、变种人、辐射怪物的威胁，人类这个物种随时都有可能灭亡。在这样的背景下，我真的很怀疑铁路组织的成员是不是吃饱了撑的，放着废土世界各个受苦受难的居民不管，跑去操心合成人来了。更幽默的是，铁路只负责让合成人脱离学院控制，如果救出来的合成人在废土世界暴走杀人，铁路一概不管，反而是学院出来收拾烂摊子顺便背黑锅，因此我更怀疑B社在设计“铁路”组织的时候，参考对象应该是我国某些把牛蛙放生到湿地公园，导致当地青蛙灭绝的“环保人士”才对。

至于兄弟会？我玩辐射以来从来没有加入过他们，将来也没这个打算，因此不提也罢！

除了阵营的理念有点让人失望之外，游戏里的各种人物相比之前也出现退步情况，即使到现在我依旧在为当初杀死豪斯先生而纠结（《新维加斯》里角色），这个强悍到逆天的家伙凭借一己之力在大沙漠里创造属于自己的乌托邦世界，一个还保持战前文明礼仪和纸醉金迷的荒漠绿洲……哪怕最后被玩家杀死前，豪斯先生最遗憾的还是不能实现自己的野心，给混乱的废土世界带来秩序！这里要说的是，一个游戏人物的魅力不仅仅用正义或是邪恶来划分，越是复杂的性格越发能让玩家产生兴趣，比如《质量效应》里的幻影人、《北斗神拳》里的拳王雷欧，甚至《太阁立志传》里的织田信长！他们本身都具备极强的信念和目标，并为之犹如殉道者般付出一切！这样的角色哪怕站在玩家的对立面，也会让人回味无穷肃然起敬！而与之相比《辐射4》里统治钻石城的市长，带着一群保安居然连一个女记者都收拾不下来，真怀疑他是如何在这个弱肉强食的世界成为城市管理者的？

瑕不掩瑜，未来是你的

说了那么多，并不意味着《辐射4》是一款不好的游戏，相反它依然是近年来开放世界游戏里的佼佼者，更重要的是《辐射4》展露无穷的潜力，比如房屋建造，仅此一项就足够让玩家沉迷进去不能自拔，我不止一次看到网络上有人30级了还没有开始钻石城的主线，全缩在据点热火朝天兼职房地产开发商了（这从侧面说明《辐射4》的任务剧情吸引力不大），考虑到该作是由“上古卷轴”的开发团队制作的，很显然《辐射4》里面不少元素或许就是为下一部“上古卷轴”提前实验的，仅此一点就意义非凡。很多游戏系列转型时都会产生或多或少的遗憾，比方说《刺客信条3》打开了大航海时代的篇章，却让整个系列跌下了神坛。《生化危机4》过肩视角模式的产生为之后作品指明了方向，却丧失了2代镜头视角模式特有的未知恐怖气氛。而《辐射4》如今爆棚的销量显然比上述两个探索者的境况好太多了。对比同期几款跟《辐射4》竞争的游戏，《合金装备5》随着小岛秀夫的离开，下一作是根本不可能达到现在的高度，《猎魔人3》白狼已经老了，他的故事已经结束了，跟他的红颜知己颐养天年才是正经，扛起《猎魔人4》的旗号只能交给新人，而这里面充满太多的未知，我不认为一个新的角色能在人气上比得上历经了三代风雨的白狼。因此不用怀疑，《辐射4》还将会给我们带来更多惊喜，恰如我开头所说，《辐射4》从废土深处站起，抖落身上堆积7年的辐射尘，它的身下是各种MOD堆积成的王座，它的背后铺垫出《上古卷轴6》的未来，此刻它仿佛对全世界发出自己的宣言：我来，我看，我征服。P

左图 《辐射4》可以为今后的《上古卷轴6》提供宝贵的经验

右图 《辐射》未来的路还很长





圆满的句号

文 | 科曼奇复兴计划



从1998年到2015年，整整17年的等待，暴雪终于在《虚空之遗》中给《星际争霸》的故事画上了一个圆满的句号。不得不说，暴雪这次做的真的很棒，虽然他们经常跳票，虽然他们最近也迷上了做免费手游，但是他们在对《星际争霸》系列作品的品质上一直没有马虎过。更重要的是，在其他制作组纷纷开始去给自己的作品搞一些虐心的标新立异的故事结局以寻求所谓的“艺术造诣”时，暴雪的星际2制作组依旧坚持给大家一个虽然看上去平淡但是皆大欢喜的结局。当游戏最后雷诺回眸一笑说出那句“是时候了”时。每个《星际争霸》系列的玩家相信都会被感动的稀里哗啦。毕竟身为本作第一钻石王老五，这位老帅哥的情感历程真的是太惨了。

星际争霸Ⅱ：虚空之遗
StarCraft II:Legacy of The Void
开发： Blizzard
发行： Blizzard
类型： 即时战略
平台： PC/MACINTOSH
发售： 2015.11.10
售价： $33.99

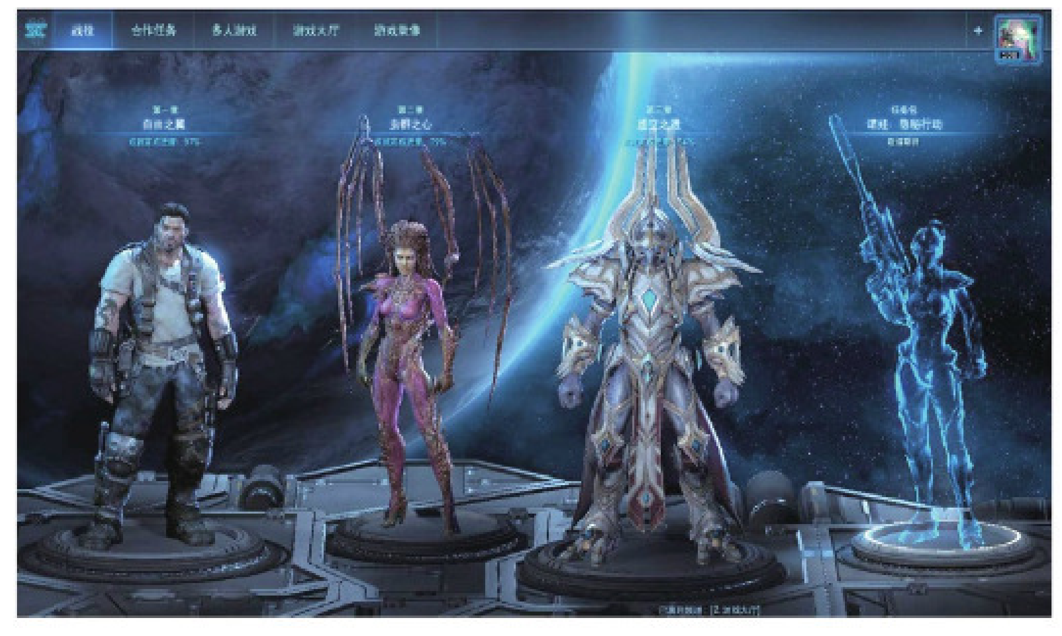
神一样的剧情

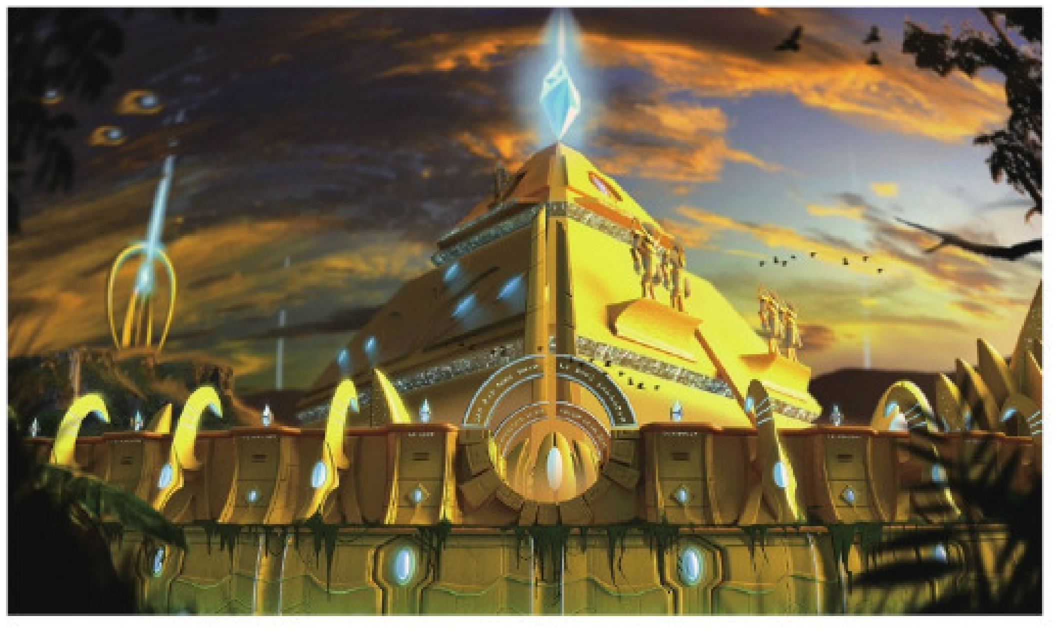
不过雷诺毕竟不是本作主线剧情的主角，首先我还是来先说说《虚空之遗》。可能是由于上一个资料片《群虫之心》发售前尴尬的“剧透风波”，本作的剧情展开可谓是一波三折，即使剧透起来都颇有些难度。早先在《湮灭低语》中，泽拉图洞察到了埃蒙可能正在酝酿一个邪恶的计划，但是却不知道其详细的内容，然后剧情推进到《虚空之遗》。大主教阿塔尼斯决心带领神族部队夺回在《星际争霸》中被异虫占领的家园星球艾尔。这个剧情在先前的预告片中反复被提到，以至于很多玩家误以为本作剧情一开始“阿塔尼斯和凯瑞甘必有一战”。然而当玩家控制阿塔尼斯的部队进入艾尔时，却发现这里的异虫早已不受刀锋女王的控制。这里真正的控制者是曾经强化神族进化后来又创造了异虫的萨尔那加黑暗之神埃蒙。不久跟随进入艾尔的泽拉图发现与所有的神族失去了联系，原来埃蒙的阴谋就是趁神族大举进攻之时，控制圣堂武士相互交流信息和共享知识的精神链接“卡拉”。包括阿塔尼斯在内的所有圣堂武士瞬间变成埃蒙的傀儡，只有切断了卡拉链接的黑暗圣堂武士不会被控制。在与阿塔尼斯的交战中，泽拉图最终切断了阿塔尼斯与卡拉的链接，却不幸被阿塔尼斯失手杀死。清醒过来的阿塔尼斯与少数同样被黑暗圣堂武

士切断了卡拉链接的神族残部被迫逃离了艾尔，寻找到了远古的神族战舰亚顿之矛。而他们的目标只有一个：消灭埃蒙，解救被奴役的同胞。

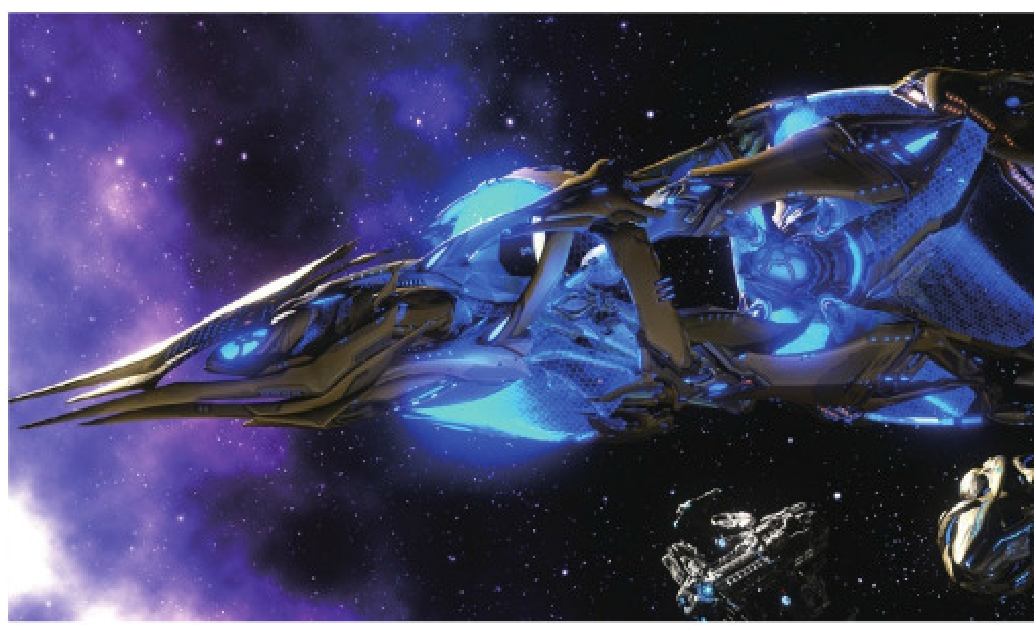
平心而论，这可能是我最近3年内玩过的最神的剧情展开。暴雪此次完美的在前期宣传“坑”了广大玩家一把。从而将这份惊喜保留到了游戏发售。同时这种剧情也使得从《星际争霸Ⅱ》开始建立的部队养成体系变得顺理成章。在开始给玩家弄了一堆“大部队”玩尽了各种大场面后，通过这个剧情转折将玩家打回到“等级1”的状态，从而促使玩家不得不开始新的冒险，并在冒险中不断完成任务，搜集资源，获得新的部队并对其进行优化和升级。另外在剧情上，随着阿塔尼斯等人和“卡拉”的链接被斩断。流传了千年的神族传统和律法分崩离析。缺兵少粮的阿塔尼斯不得不开始寻求之前被圣堂武士流放的星灵“异端”民族的协助，从而开启了星灵民族新的革命和融合道路，所以这个剧情同时也是《星际争霸》系列作品中最具有深度的一部。在剧情的最后，星灵各部联合起来，废弃了传统过时的律法和阶级规定，最终联手打败了埃蒙的肉身，统一了星灵，开始了星灵民族的伟大复兴。

游戏的终章也是可圈可点。在阿塔尼斯成功将埃蒙的肉身打入了虚空之后，凯瑞甘、雷诺和阿塔尼斯联合起来进入虚空，旨在消灭埃蒙的真身，彻底化解这场危机。终章中一共有三关，每一关玩家控制人类、异虫、星灵中的一个种族，而且人类和异虫的科技树完全来自前作《自由之翼》和《群虫之心》。暴雪旨在通过这个章节让老玩家重温当年打《自由之翼》和《群虫之心》的那种感动。而更重要则是我在文章开头提到的，在这个17年的故事的结尾，暴雪并没有一味的标新立异，寻求一个晦涩难懂，又似乎留下伏笔的剧情，而是扎扎实实给了我们一个最俗套却又是广大玩家最愿意看到的结局：凯瑞甘升格为萨尔那加人，打败了黑暗之神埃蒙，神族在阿塔尼斯的带领下掀开了民族改革和重建的新篇章，异虫在凯瑞甘设定的“候选人”扎加拉的带领下回到母星查尔继续自己的繁衍和进化，瓦伦瑞安王子在麦特霍纳的支持下，创立了一个民主和平的新泰伦政权。而在两年后，吉姆雷诺坐在玛-萨拉的酒吧中，看着墙上的老照片，回想起自己经历的一幕幕，感慨万千，此时酒吧的门开了，那个熟悉身影再一次出现在他的面前：“准备好离开这儿了吗，牛仔？”他轻轻的放下自己的警徽，“来吧，好戏开场了”。这一幕，几乎所有的星际













上左图 暴雪将游戏界面回归到了“星际1”时代的排列方式，大打怀旧牌，同时也不忘预售其迷你战役《诺娃的隐秘行动》

上右图 星灵的家园艾尔

中左图 艾尔之战

中右图 远古的星灵族战舰亚顿之矛

下左图 泽拉图最终切断了阿塔尼斯的神经连接，使其摆脱埃蒙控制，但也为此献出了生命

下右图 最终在阿塔尼斯的带领下，星灵走向了民族和解的新纪元





左图 各种动态脚本的引入使得本代的战役更具有震撼力

右图 亚顿之矛的设定是本代的一大亮点，它既不像上一代一样使游戏过于RPG化，又为玩家提供了多种多样的战术选择，大大增加了游戏的重玩价值

争霸的老玩家都会热泪盈眶。17年的等待，在经历了诸多的跌宕起伏的故事后，有这样一个结尾，就够了。

优秀的游戏体验

在游戏体验方面，《虚空之遗》的表现也是十分优秀。众所周知，从《星际争霸Ⅱ》第一章《自由之翼》开始，暴雪就努力想让单人剧情和职业化的对战模式分开，形成一种“双轨制”的设计布局，从而使得任何水平的玩家都可以在剧情战役模式中感受《星际争霸》的庞大世界观并充分享受游戏的乐趣。而这种“双轨制”设计在《自由之翼》中并没有做的太到位，从而变成了单纯的“战役和对战单位不一样”。在第二章《虫群之心》中又做的有些过了头。过于强调变革和娱乐使得游戏完全变成了刀锋女皇的个人秀。让整个游戏更像是一个角色扮演游戏而非即时战略游戏。此次暴雪重新调整了游戏架构，虽然也在单人战役中提供给玩家各种逆天的支援技能，但是这些技能不再来自战场上的某个英雄，而是来自在战场外轨道上的上古巨舰亚顿之矛。玩家通过在战役中不断完成支线任务，收集奖励元素“太阳能碎片”来对亚顿之矛进行各种升级，从而为自己获得各种实用的战场技能和支持。亚顿之矛的所有技能都是全地图有视野处即可使用。这避免了游戏出现《群虫之心》中那种“凯姐在哪儿，哪儿就平安”的角色扮演游戏的节奏，从而使得游戏回归到即时战略的基本节奏上来。《虚空之遗》同时也避免了《自由之翼》中单线程升级部队单位造成的重玩成本太高的问题。游戏中所有星灵单位的选择以及亚顿之矛的升级均可以在每一关开始前进行灵活的更改。玩家可以随时载入任何一关的前期准备处的存档，尝试更改自己的部队组合和亚顿之矛的升级方案，尝试不同的游戏体验。

另外《虚空之遗》在游戏表现力上的提升也十分抢眼。虽然游戏引擎并没有太大的变动，但是此次暴雪学会了在游戏过程中加入表演性质的动态脚本丰富游戏的画面表现力。例如在第一关夺回艾尔的战役中，随处可见凤凰战机追击异虫的空军单位，击落了异虫空军单位后又急速掠过镜头的“拉风”场面。在找到亚顿之矛的剧情触发后，在一些任务中暴雪将一些脚本动画或者CG动画与游戏流程无缝衔接。例如在某些关键的任务点剧情中，阿塔尼斯呼叫亚顿之矛的火力支援，镜头迅速拉升到太空，画面中亚顿之矛缓缓飞过镜头，能量炮开始冲能，轰击星球表面，然后镜头又迅速拉回星球表面，玩家看完地表上的敌人被轰成渣后继续控制自己的部队进行进攻。虽然这些脚本和CG的插入对于游戏本身的流程并没有什么太大的影响，某种程度上还提高了游戏对电脑运算的要求，但是它们的确提升了游戏的观感和娱乐性，使战役流程拥有了好莱坞大片版的视觉感受。而对于大部分体验剧情的娱乐型玩家来说，这正是他们想要的。可以说，此次的战役模式暴雪照顾到了最广大玩家的需求。老玩家可以看到完美的剧情和原汁原味的RTS游戏体验，轻度娱乐党则可以得到充分的游戏乐趣和感官刺激。

丰富的多人游戏内容

暴雪也把单人战役中的“博爱”用到了多人游戏的设计当中。众所周知，随着RTS游戏整体市场的衰落，《星际争霸Ⅱ》这几年更像是一种小众的竞技项目而非游戏。众多职业玩家和普通玩家一起挤在各个服务大区的天梯上，使得大部分娱乐玩家对游戏的多人对战望而却步。而对于某些专业选手或者水平比较高的玩家，整日在天梯上与那么几个有限的高手挣天梯上的那几个名次似乎也有些过于枯燥。因此《虚空之遗》发售后，多人游戏方面暴雪除了增加了很多新的单位之外，更主要的是针对不同级别和目的的玩家设置了许多不同的游戏模式。例如对于轻度娱乐玩家，暴雪专门准备了带剧情的2人合作模式。两名玩家各选择一名《星际争霸Ⅱ》中的英雄，带领其各有特色的部队合作完成各种不同的任务。每个英雄都拥有特殊的技能和加成奖励，但是其单位科技树都缺失了一部分。这就需要

两名玩家取长补短，通力合作才能完成任务。同时每个英雄都拥有15级的升级设定。随着升级会解锁更多的单位和加成。暴雪也会不断地更新新的英雄和地图，俨然做成了RTS版的《风暴英雄》。目前这个模式深得娱乐玩家的喜爱。

而对于职业玩家和高水平玩家来说，《虚空之遗》增加了“锦标赛”模式，定期会举行各种线上的锦标赛供各位《星际争霸Ⅱ》的“高玩”切磋技艺。这使得这些玩家的训练或者游戏体验更加多元化，不需要每天单纯的刷天梯或者打线下练习。同时新推出的“一打一造” 的“执政官”模式不仅成为了更具有观赏性的新2V2比赛模式，也成为了很多娱乐玩家“组团开黑”的新选择。同时也别忘了“游戏大厅”仍旧存在，Moder依旧可以在那里分享自己制作的地图和游戏。另外暴雪还重置了新版本的交互界面。进入游戏后会自动在屏幕右侧显示公共聊天大厅。玩家可以直接进去与其他玩家交流经验，开黑组团或者叫嚣约战。这使得《星际争霸Ⅱ》本身的社交性更加突出。

平衡性有待观察

最后，作为一款多人对战的RTS游戏，尽管我们可以在合作模式或者单人剧情模式中拿着各种“黑科技”大杀四方，但是在多人游戏中“平衡性”依旧是十分重要的。虽然暴雪一直以来以平衡性好著称。但是老玩家都清楚这种口碑是建立在无数次广大玩家的战术开发与设计者数据调整的妥协之上的。因此作为新资料片，在经历了BETA阶段的长时间测试后，《虚空之遗》的平衡性不能算完美。不过值得欣慰的是，在经历了一系列的“星际1”老单位回归和新单位加入后，《虚空之遗》至少暂时摆脱了《虫群之心》时代“无论如何P Imba”的尴尬情况。之后的平衡性如何调整还依赖于暴雪基于大量比赛和玩家数据的反馈做出的调整。不过有一点可以确定，在经历了大面积的单位调整之后，例如“火蟑螂”“自爆球”等新单位的加入肯定改变了《星际争霸Ⅱ》原有PVP对战的面貌，从而使得广大职业玩家又会进入新的一轮战术开发和调整阶段。这也就意味着日后会有更多精彩又充满变数的比赛在等待着我们。这也是《星际争霸》这么多年一直拥有着稳定玩家群体的重要原因之一。

句号之后，是新的开始

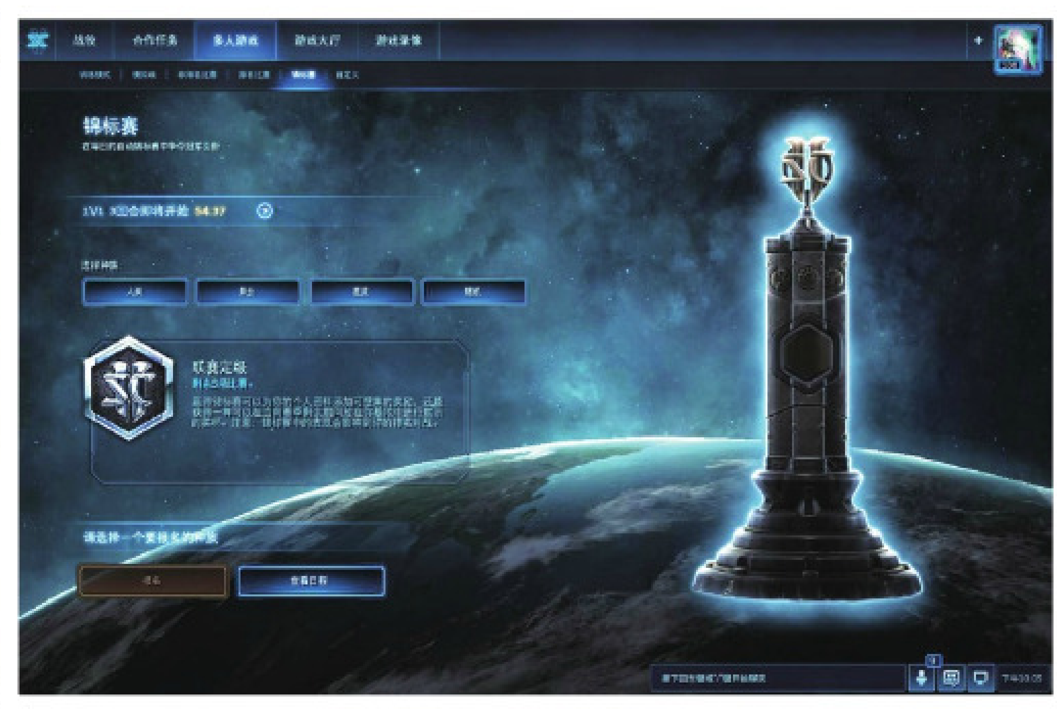
在经历了17年的“讲故事”之后。在科卢星区发生在凯瑞甘、雷诺和阿塔尼斯身上的故事的终于以黑暗之神的湮灭而画上了圆满的句号。暴雪用自己深厚的制作功底和与时俱进的开发思维为我们奉献了一部史诗级的《虚空之遗》。然而故事远没有就此结束，因为截至我完成这篇稿子时，迷你战役《诺娃的隐秘行动》又开始预售了。暴雪表示日后《星际争霸》将以迷你战役的形式继续书写着自己的故事。我们也期待在未来暴雪能为我们呈现出更多《星际争霸》的后续作品，毕竟现在优秀的RTS作品已经不多了。P

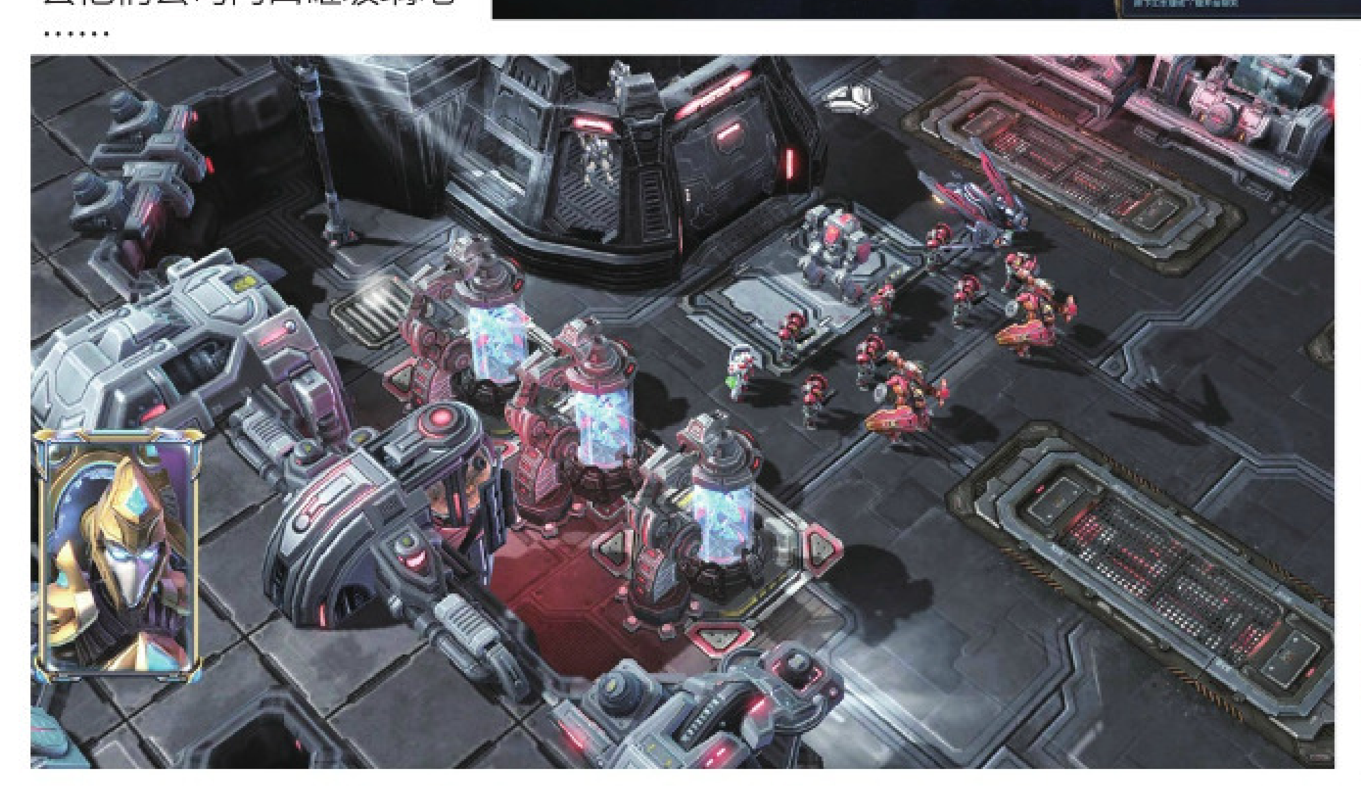
上左图 合作模式引入了“英雄”的概念，并加入了部分战役中的科技树，是目前娱乐玩家的主战场

上右图 锦标赛模式给了职业玩家和“星际2”高玩广阔的切磋技艺的舞台

下左图 执政官模式一打一造的玩法需要两名玩家协调配合，但如果二人思路不同的话，发生内讧的可能性也是很大的

下右图 在经历了各种虐心的故事后，暴雪终于给了雷诺和凯瑞甘一个完美的结局，也许他们也怕如果不这么做会有愤怒的玩家去他们公司门口砸玻璃吧……

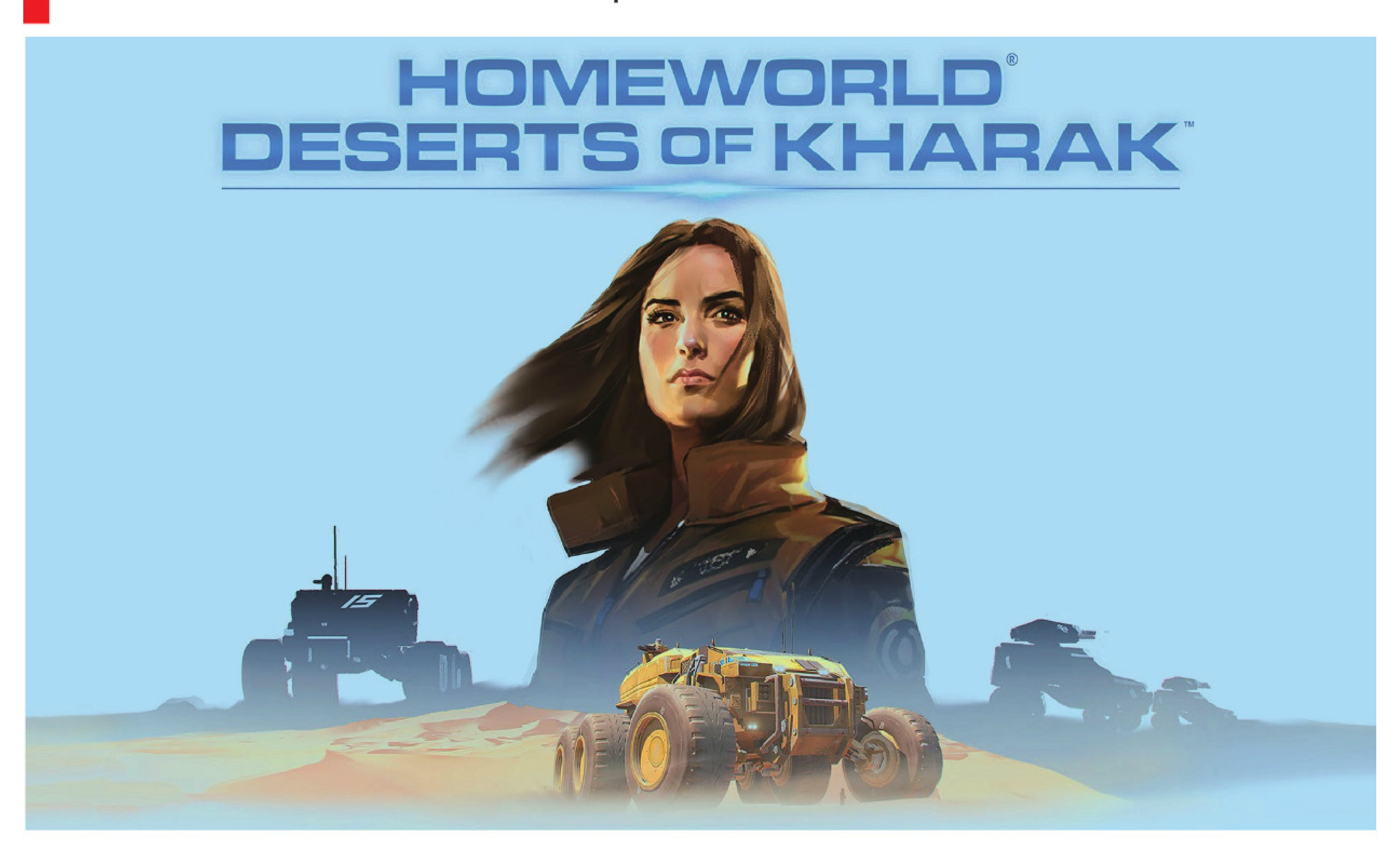






当我们因情怀而期待，我们期待什么？

文 | 罪恶火花



家园：卡拉克沙漠
Homeworld:Deserts of Kharak
开发：Blackbird Interactive
发行：Gearbox Software
类型：即时战略
平台：PC
发售：2016.1.20
售价：$49.99

《家园》系列的玩家算不算都是核心玩家？仔细算算，如果真是从《家园》一代发售就接触了此系列的玩家，现在都是奔三的节奏了。在这样的年龄段，能够每周撸上几把Dota已经是老婆大人开恩的节奏，很多人已经无法将大把时间花在游戏上，尤其是全新的游戏上。所以对老玩家而言，挑选自己有所了解的游戏类型成为了很自然的选择。毕竟系列游戏改革再大，也总会传承一些内容，FIFA总之是A传球D射门（默认），《刺客信条》总之会有信仰的草垛，《三国志》总之吕布武力100……系列游戏总会有一些传统的东西，它的意义不仅仅是让老玩家会心一笑，更重要的是可以让老玩家省去学习新系统的时间，上手就可以打开最高难度挑战一把自我，圆一个“前核心玩家”的梦。

情怀与游戏性无关

有些游戏一年一出成了白菜价，而有些游戏常年没有动静，突然传出要推出新作的消息时总会引来一群老玩家感慨步月流逝并对新作寄予期待。而各大网站对此类情怀作的评测也往往小心翼翼。面对这样的游戏，似乎说些模棱两可的话总是最安全的。玩家可以情怀，游戏网站就不招惹这批老兵了。

说了这么多与游戏无关的内容，其实只想说明一点。当一款游戏，尤其是经典游经历了一定年限的沉寂之后，玩家怀念它往往已经不是因为它“好玩”了，冲着自己当年烧在游戏里的那些时间老玩家也要怀念一下，而新玩家只是抱着“能好怎”的态度去看待——在这里我就偷换一个“能好怎”的概念，指的是“能玩吗？好玩吗？怎么玩？”

“卡拉克沙漠”游戏类型吃了大亏

对于卖情怀这点来说，“卡拉克沙漠”吃了游戏类型的亏。在上世纪末，即时战略可以说拥有如今“车枪球”一般的地位。由回合制战略游戏衍生出来的即时战略考验人的反应和协调能力，在那个游戏类型相对匮乏而硬件水平又不高的年代里，非常适合玩家之间对战用以消磨时间。而《家园》则

是众多即时战略大军中特立独行的一员，因为它开创了3D即时战略的概念，且在某种意义上做到了“前无古人，后无来者”。

然而时过境迁，《家园》在十几年前尚且算是即时战略里的小众作品，到如今，当即时战略这个游戏类型都沦为小众之后，《家园》注定不可能受到3A大作般的待遇。连这个项目的开发过程都充满了殉道者的悲怆。

最终，“卡拉克沙漠”将游戏类型设定为基于地面的“传统”即时战略类型。虽然游戏中依然有空军，依然有高地与低地之别，但游戏战略都是在一张平面地图上进行，抛弃了第三维的空间。当游戏回归到传统之后，制作方构建了一个老玩家熟悉而新玩家也易于上手的系统。游戏简化了基地建设，设置了简单明了的兵种相克。科技设定也是传统即时战略的思路，从经济与军事两个方面支持前线的战斗。如何把握资源，用于科技还是用于军事，决定了玩家的总体打法策略。

虽然归回平面，但游戏还是保持了一些《家园》系列应有的特色，比如游戏可以将每个模型拉到很近来观察细节，也可以直接将地图拉到很远观察整场战斗的大局，从宏观上调兵遣将。游戏战略地图的蓝色圆罩风格也能让喜欢《家园》的玩家会心一笑。地面上星星点点分布的就是我方和敌方的部队，战争的过程就像是在欣赏一片宇宙的生与灭，这是在其他游戏里不容易得到的体验。

总体而言，游戏的战斗节奏还是不慢的，不过资源的积累与科技爬升还是需要时间。沙漠地形和游戏背景设定也让玩家从心理上放缓了心情，偶尔跟随几个模型旋转镜头把玩一番，这是《家园》玩家独享的乐趣，在本作中也得到了保留。

剧情才是情怀的核心

《家园》的战斗系统是它的标志，但这并不是它的全部。如果要用一个词来形容《家园》，那就是“太空歌剧”。

也许是常年受到传统思想的影响之故，中国人对太空的印象往往更容易偏向于玄学而不是科学。所以仙侠在国内的影响力总是高于“我的征途是星辰大海”。《家园》作为少数几款以太空为题材还营造出史诗般剧情的作品，几乎把国内好这一口的玩家一锅端。我们要感谢的不是《家园》的剧情，而是它将这样一群人聚集到了一起。现在“卡拉克沙漠”上市，心中的回忆再次翻腾起来，神奇的是，小时候不管三七廿一就是“战起来撸”的我们，反而是长大之后再回顾这段剧情时心潮澎湃起来。

一支被流放种族的归乡之旅，或许对于儿时从未远行的我们来说没有感觉，但当现在有这么多老玩家飘在北上广的异乡之时再看这段剧情，才会分外地感受到共鸣吧。

当然“卡拉克沙漠”讲述的是卡拉克族（库申）身在异乡之时的故事，讲述了这个种族发现真正的家园星图之后如何团结起来的过程，是为前传。游戏选择以滔滔黄沙为背景，再加上Paul Ruskay一如既往的深邃空灵的音乐，即使在地面上也营造出了那种孤独而壮丽的感觉。那支迈向遗迹的远征舰队，就像是要穿越茫茫戈壁去耶路撒冷朝圣的虔信者一样，瘦小的身躯背后拖下的是长长的背影。

如果从剧情的气氛出发，我嫌“卡拉克沙漠”的战斗节奏还是不够慢。在这充满殉道气氛的背景之中，每一艘舰船的爆炸都值得用双眼见证。因为人类（不对，他们是卡拉克人）无论是在这片沙漠中还是在那片宇宙中都显得那么渺小孤独。也正因此，家园对他们而言是无可替代的存在。并不是为了夺取超空间核心再次统治宇宙，而只是回家。

作为一款以Unity3D制作出来的情怀游戏，我们对“卡拉克沙漠”不能要求更多了。不要责怪游戏的对战糟糕联机不平衡。当我们用Steam联上网时有人陪伴我们进行游戏就该感谢这个游戏让我们找到了潜在的朋友。即时战略发展到现在，已经从“如何设计人与人之间博弈”的目标转向“如何设计一个世界”的目标。不要把自己碰到的视作敌人，也不要把游戏视作肆虐对手之后的快感合集包。当每一个单位都爆炸之后，感受一下那份孤独吧。玩游戏的人啊，或许本身就是孤独的。P

上图 游戏加入了地形高低变化，增加策略性要素

下左图 “CG大厂”不是浪得虚名，不在技术在构图

下右图 沙漠其实掩盖了许多画质上的不足







老血统的又一次进击

文 | 女王的骑兵



幽浮2
XCOM2
开发： Firaxis Games
发行： 2K Games
类型： 战略
平台： PC/MACINTOSH
发售： 2016.2.4
售价： $39.99

无论一个游戏品牌在上个世纪掀起了多么大的波澜，获得了多少好评，也不意味着这个系列在今日也依然能站稳脚跟，游戏界早已发生了翻天覆地的变化，玩家的口味也不同以往，一个个经典的作品因为不符合时代而慢慢被遗忘才是业界常态。

但“幽浮”这个品牌却在策略游戏普遍不被看好的现状下，在市场上获得了一席之地。在2011年发售的《未知敌人》即引起了不小的效应，而刚刚发售的《幽浮2》也在各个平台上热销，甚至给了一些人一种策略游戏即将崛起的错觉，更是侧面证明了它宝刀不老的实力。

在笔者看来，《幽浮》现在还能活跃虽然必定有品牌影响力和基本素质过硬的原因，但仅凭这些绝对不足以使一款策略游戏大红大紫，它为了迎合当今玩家而下的功夫，以及游戏本身架构与时代的契合才是真正的成功奥秘。

画面优秀，观感普通

即便某些游戏的画面和游戏体验并无联系，如今的玩家也会习惯性的以画面质量判断大作的水准，从《幽浮2》的画面上来看，制作人们并没有因为“策略游戏要什么画面”这样的理由而做出错误决定，而是充分照顾了玩家们的“爱美”习惯。

首先要提的便是过场动画，人物建模细腻，表情变化生动自然，观赏性十足，能让人充分沉浸其中。但在游戏实际画面中却难以令人十分满意，这并不是说技术或美工出了什么问题。实际上，游戏本身的技术水准是达到了目前一流，场景精细度、建筑的排布等看起来也都不错，这其实是这个游戏类型给玩家带来的观感错觉所造成的缺憾。

举个简单的例子，《星际争霸2》的预告片怎么看都有种史诗范儿，但到了游戏中，你就会看到什么大战啊，就是一帮小人打打闹闹。是的，策略类游戏所必须的俯视视角是一个影响游戏观感的很大因素，明明画面到位，可就是显示不出十足的效果，令人惋惜。

在这点上《幽浮2》沿用了如下解决方案：在控制人物射击（必然）或是人物行动过程（随机）中，会出现第三人称越肩视角的特写画面，这不仅能在战斗中把画面的优点展现给玩家，也提升了战

斗的临场感和刺激感，可谓一举两得。而这种做法虽不能说完全的弥补画面的短板，也至少好过没有。

除此之外还有一些破坏视觉体验的小缺点，一是场景太过于死气沉沉，除了己方和敌方几乎没有其他能动的物体；二是视角的调整功能偏弱，预设只有两种视角，也就是说你不能随心所欲的调整视角或近距离观察人物，降低了游戏画面上的乐趣体验，这不能不说是个很低级的错误。

总之这个游戏给人的第一印象虽然不差，却也说不上有多好，虽然有随机特写功能可以让玩家有机会看到“大图”，然而在大部分时间里，我们还是只能对着一个僵硬的俯视画面发号施令。

压迫力十足的战斗

对于策略游戏而言，这稍微有些问题的画面其实已经算是做得很好了，也能让人接受并期待游戏的实际内容。毕竟游戏是用来玩的。而从教程开始，《幽浮2》就向玩家展示了他那严苛却有吸引力的战棋系统。

先一句题外话，为了让玩家操纵的小队有合理性，“幽浮”系列中玩家扮演的一直都是负责以小博大的小势力，用星星之火煽动各个阵营，并最后聚集为一股合力打败外星团体的过程也是游戏的主要流程。

在这一代中，玩家控制的是一股反抗军，除了有机动力极佳的飞船外，在财力、技术、人员上均不能与敌人相比，所以以小队为单位，依靠飞船搞起游击战术，才是可行的措施，战斗是围绕着小队作战展开也是理所当然的了。

抛开剧情所需，游戏的基本操作系统和上一代没什么区别，每个成员都有固定的行动点，玩家需要一个个控制小队成员移动，决定他们是攻击防御或是使用技能，也需要预先算好敌人可能的行为模式和行动范围以作出更有利于自身的行动，就如同下棋要考虑对方的下一步一样。说到这里，它还是一副战棋系统的样子，直到玩家死掉第一个队友。

战略游戏与策略游戏最大的不同便是战斗后果了，当你意识到队友受伤需要治疗，死了就只能在纪念堂看看照片这个事实之后，对自家队员的保护程度就会直线上升，战斗目标也自然会由“在全员战死之前干掉敌人”变成“如何以最小的损失获得胜利”。这个目标本身就有一定的压迫感，就算是很简单的游戏，无伤过关也没那么轻松。在《幽浮2》中，种种设定和由此产生的变化，在保持了游戏的新鲜感和乐趣的基础上，对这个目标的完成也提出了更高的要求。当你第一脚跨入战场，战争迷雾便显现出其强大的影响力，你永远不知道前方等待着的是什么，敌人的位置、数量、种类完全未知，逼迫着小队只能以依靠掩体前后交替的方式向前推进。但是，任务却往往不给你谨慎探索的条件，像是搜索平民的任务，每一个回合都有数个平民被射杀，逼着玩家以最强的机动力探索战场，就经常会发生行动力用完了却发现自己跑到了敌人眼皮底下无法动弹的尴尬。在拯救平民和射杀敌人之间的二选一也很让人纠结。这种任务和环境条件的冲突会时时刻刻缠绕着你，而游戏的随机地图系统也会阻碍想要通过背版获得胜利的玩家。

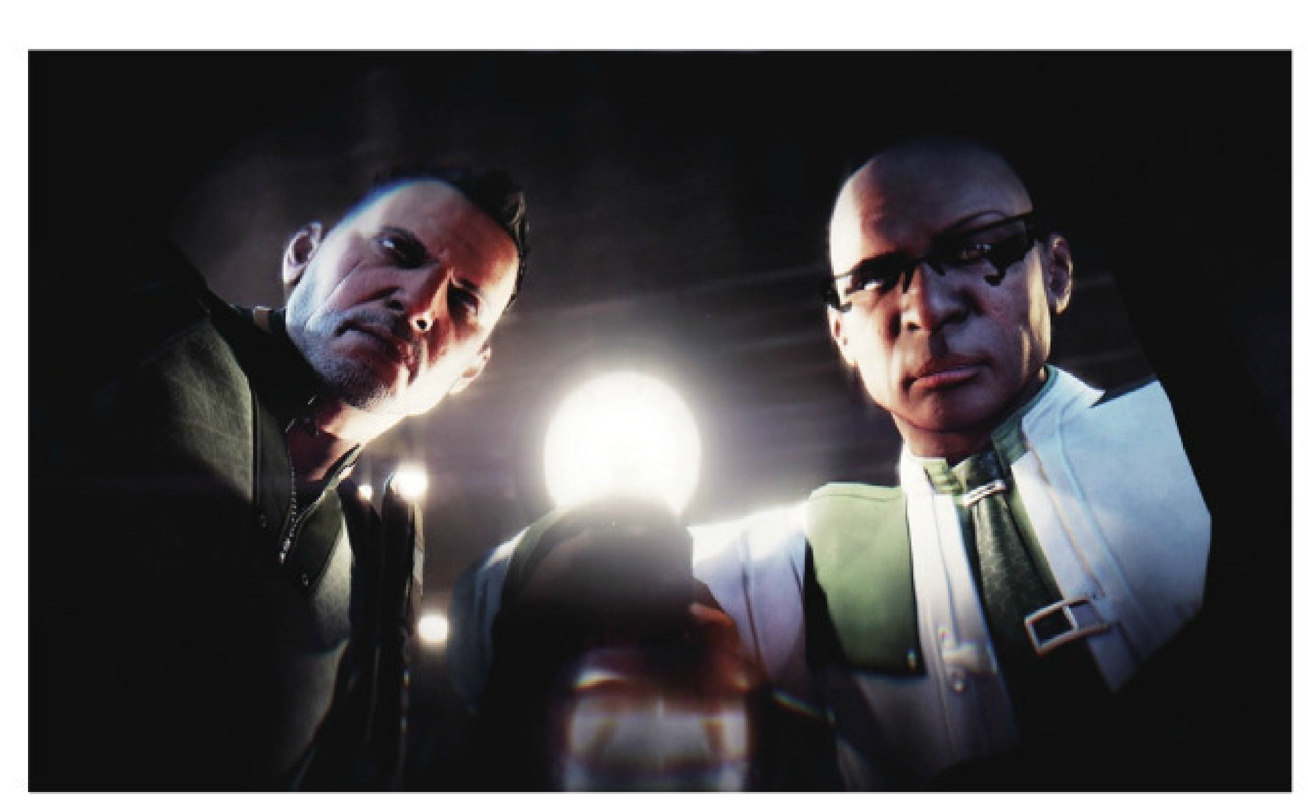
除了主线之外的大部分任务或黑暗事件都是随机性的，并且一次任务退出从上一个存档点重来，任务就会重置，地图怪物甚至是任务目标都会发生变化，这种设定还真是让人又惊又喜。在一个任务中，第一次我在西伯利亚的冻土作战，天空飘着雪花，需要我的小队去救出被困在车厢内的VIP，却因为敌人位置的优势让我的小队全灭了。而读档之后，任务则变成了找到货车上的补给，地点也理所应当的变成了都市的火车站。在第一次任务中有错落分布的房子给我提供防护，而第二次任务则有车厢和高大建筑作为掩护，场景的多变带来的是多样化的战术选择。

除了任务地图会随机变化，场景破坏系统也做得不错，虽然没有达到眼中所见皆可破坏的地步，但掩体、摆放的车辆，以及房屋的外部都是可以破坏掉的，这也令战斗的玩法又多了一些选择。把敌人引导到车子边上再两发榴弹轰掉，或是对准楼房墙体边缘来上一发炮弹把藏在上边的敌人都炸到地面上都是可行的套路。但是单就这款游戏在场景交互的表现来看，利用周边环境制敌的手段并不是太有效，并不完全的场景破坏和敌我双方相当程度的机动力使得把火力倾泻到敌军身上依然是战斗的主要方式。

种种变化让玩家在每次战斗中都需要考虑很多事项，而从最初的谨慎索敌到最后的把握主动权并把子弹一个个摁进敌军体内所带来的快感也会是玩家在一场战斗中能获得的最大乐趣。

选择带来的可玩性

战斗虽然是玩家乐趣的一大来源，但脑力仅仅应用在战斗



■制作水平极高的过场动画，遗憾的是游戏流程中动画的出现频率并不高



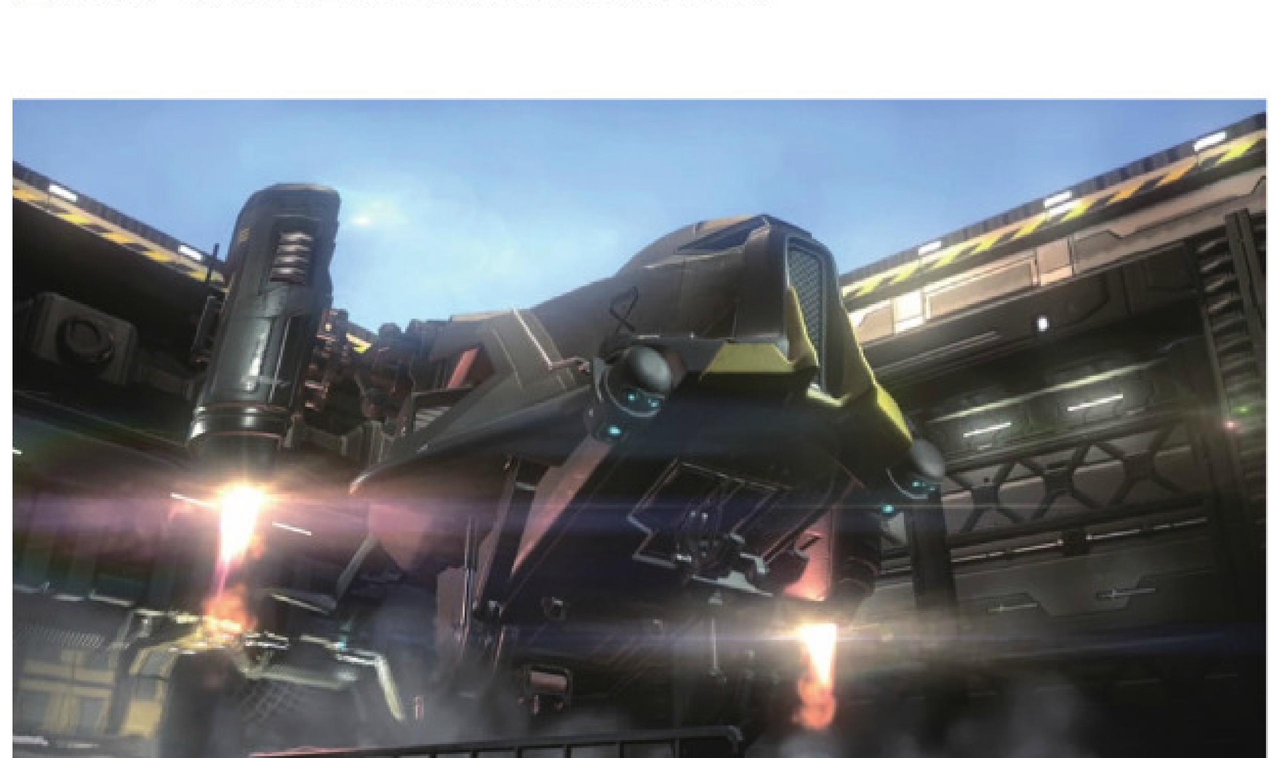
■游戏场景的精细程度和光影效果都很优秀，遗憾的是游戏过程中并没有随意调节视角的功能



■场景中有时除了自己再无活物，还是太冷清了



■船舱建设是不是很熟悉？没错，简直就像是和《辐射：避难所》用一个模子刻出来的




■机动力极佳的飞船，为反抗小队提供四处游击的基本硬件条件



■越肩视角带来的镜头感十分刺激，在战况紧急时更是明显

中只能称做战术，战斗和经营的统一才能称作策略，这反映到游戏中便是一个个显性或隐性的选项。

《幽浮2》的经营系统很简陋，从根本来说只有两个子系统，一个补给收集系统，一个装备系统，士兵虽有成长系统，但是它独立于经营系统，而且五个职业两种升级方向总共不过十种罢了，几乎没什么好探讨的，即便每一次升级都会给士兵战斗力带来显著提升。

经营的两个系统其实本质目的也是提高士兵战斗力，补给提供研究和其他活动必要的资源，研究所和工厂配合后的成果就是士兵装备和增加补给，士兵身上的武器、护甲以及能使用的道具，都是研究的成果。

如此简单的系统自身是体现不出策略的，体现出策略的是控制着经营系统节奏的时间设计。

研究、制作分别需要不同的时间，补给投放、敌人出现也都有时间的安排，当然连主线化身计划也是随着时间推进的。时间的设计几乎贯穿游戏中全部的策略。当我们选择研究项目的时候，是选择时间长但有长远利益的外星人无线电，还是研究时间短好处明显的电磁枪？是先把野外的补给收集完毕开启下一研究，还是先把战役完成破坏黑暗事件？这都需要玩家冷静的分析。但真正烧脑的是，事件往往是复杂的，不仅仅牵扯一两个选项，在主力战将负伤，空投补给刚好到达，而黑暗事件马上来临，其他地区的反抗军又需要联系的情况下，究竟该做哪一步？

而只要你做出了错误的选择，就几乎意味着走向一步错步步错的不归路——它或许会从某次战斗的失败开始，在小队任务没有完成的前提下，队员们全部负伤，能够战斗的只剩下了新兵，反抗军头目因为你的失败很是失望并决定每月减少补给供给，在没有资源的情况下队伍的装备得不到显著提升，在下一次的任务中由于经验和装备两方面的弱点陷入了万劫不复，人员损失，评价降低，补给减少，研究力度跟不上，装备跟不上，士兵素质下降，被敌人打败，一次次的恶性循环，最后反抗军全军覆没。这自然也是时间的设计所带来的极低容错率，毕竟敌人是不会慢慢等你休养生息的，这就逼着玩家时刻绷紧神经去衡量每一次行动的利弊。

但如此要求严苛的游戏也不会令玩家退缩，原因无它，步步紧逼除了危机感同样会带来想要征服的反抗情绪，一旦你在团队危急存亡的时候做出了正确的判断，力挽狂澜让队伍走向正轨，带来的就会是无与伦比的满足和成就感。策略的乐趣也无非如此。

铁人模式

这个模式可以被单独列题绝对有其意义。因为直到现在也有一批坚守传统的老玩家们，而《幽浮2》对这一批人也表现出了相当程度上的关注。铁人模式便是制作组的诚意，当然我们会有疑问，一个难度选择怎么能体现出诚意？其实难度只是表象，真正的内容都蕴含在游戏本身当中，但对于普通的玩家而言，即便玩铁人模式，也体会不到其中的内涵。

在铁人模式下，敌人的配置确实强化到了变态的地步，但“无法存档”这个看似无足轻重的小小改变才是关键所在。

其实，《幽浮2》的战斗系统大体是一个拼概率的游戏，敌

我双方均是如此，只不过在一般难度下并不会显露其重要性。射击时即使和怪物贴脸，只要概率不是100%就不能保证必中。黑客入侵也是如此，失败后轻则负伤重则增加敌军援兵的严重后果，使“点击入侵”这个普通按键有了相当残酷的内涵。在黑客入侵中也会附带两个奖励，一个大概率的小奖励和一个小概率的大奖励，然而最大的概率也不会超过10%，这意味着运气也成为了战斗中的一个要素。

所幸在一般模式中有S/L大法（存/取档）这么一个对抗“天命”的手段，来把几率变成必然。但在铁人模式下的不能存档，毁掉了玩家对刷刷刷的一切幻想。并不是说不能再这么玩了，再不济也还可以ALT+F4。其实是制作组取消存档选项这个做法中隐藏的意图，决定了真正想要享受这个模式，就只能老老实实的一遍通关。那么这是否就意味着一切都只能靠着平日积攒的“人品”了呢？铁人们给出的答案是“不”。

除了闪光弹或拟态信标这类可以直接把“运气”因素强行抹除掉的万金油道具，他们还有通过找到游戏的核心机制以制定更完善策略的应对方案。比如每个人物射击都是有概率的，虽然后期可以利用技能或是添加准镜使其变得非常高，但在前中期，离远了就几乎打不着，逼着小队与外星人贴脸作战，这在铁人模式下自然是行不通的。

老玩家探索的结果是：“每回合开始就决定了你能打中几次”就是游戏的射击机制。简单来说就是随便拿一个角色攻击就会出现这么几种情况：1.打中，那么换其他角色去打，也都能打中，因为你这次行动被判定必中，不管命中面板显示多低都是必中。2.打不中，那么所有角色，不管面板命中率提高到多少，哪怕是99%，也都会强制Miss。

所以就会出现这样的玩法：在第一次行动时随便拿个角色去打一枪，如果不中则说明第一次行动无论如何都打不中，那么就读取，拿个伤害最低的去用掉这次强制Miss，或者扔个手雷，或者干脆躲掩体。反之，则说明这一回合你无论用什么角色，都必然能打中，你可以输出一次最强伤害。

当然，由于存档方式的变化，这种做法仅仅在战斗的第一回合的第一次行动才适用，实际上并不比一枚手雷来得实在。但铁人玩家的基本打法由此可见一斑——其根本就是对每一次行动严格的计算，从移动距离到射击精度，从行动预判到概率计算。铁人玩家会说灰人把周围尸体复活的概率是80%，我们则会在第一回合把它集火而死以免它出招；铁人们打仗总是老兵带新兵提升整体实力，我们则是每次都选最厉害的来碾压敌军。存档机制与战场强度的改变使游戏难度从“再上点心能赢”变成了“错一步就死”，这使铁人玩家和普通玩家玩的根本就不是同一个游戏。为了得出一步恰到好处的走法而花费数个小时的功夫，是我们怎样都学不来的。必须承认，有耐心有时间的玩家和给这样的玩家提供一展拳脚平台的制作者，确实是有着一些默契。

总结

《幽浮2》从什么角度看都可以成为一款质量上乘的策略游戏，敌人的强大和变化多样使得每次战斗都刺激不已，需要站在高处往下看的经营系统也对玩家的大局观和判断能力提出了要求。更可贵的是，这个令无数人绞尽脑汁的系统简单的过分，这种简单也是游戏能取得如此成就的原因吧。对上世纪的其他作品而言，即便画面进化的再明显，就算镜头感能带来相当程度的刺激感，庞杂繁复的经营系统也经常会令玩家们望而却步。虽然可能被指责经营方面的深度不够，但比起因为太复杂连存活都做不到的经典们，通过适当修改就能吸引现在玩家的“幽浮”是幸运的，而这也是热爱策略游戏的我们的幸运。

而对于骨灰级的专业玩家，铁人模式自然是最好的选择，虽然或许还达不到他们的高标准，但我相信这已经足够了，毕竟能在如今玩到一款有着纯正上世纪血统还肯为粉丝专门打造一个模式的游戏可真的是不容易啊。P



左上图 出发的时候是四个人，回来就只剩一个人了，游戏中的战斗就是这么残酷

左下图 看上去就少的可怜的升级项目，但因为每一次学习都会带来不小的属性进步，所以实际体验不差

右图 战争的最终目的，无非是为了这一朵平淡的炊烟罢了



当“奇兵”不再能称奇
对《网络奇兵》和《生化奇兵》续作的一些思考

文 | 呼吸机



作为一个玩家，“奇兵”系列是你理所当然应该喜欢的游戏系列——就像如果你看美漫，热爱《守望者》似乎是一种义务。

这里的“奇兵”系列包括两部《网络奇兵》和其“精神续作”——三部《生化奇兵》。目前，《网络奇兵》先是传来重制消息，后是这系列可能会出第3作。与此同时，2K手里的《生化奇兵》也打算继续出续作吸金。

作为以制作殿堂级RPG《创世纪》衍生作品起家的Looking Glass Studios和与之密切相关的Irrational，其代表作《神偷》和《网络奇兵》都具有显著的特点：具有RPG元素和古怪的美学。Looking Glass Studios的衍生游戏当然还包括《人类进化》和《死亡空间》，以及最正统的《生化奇兵》。但不怕惹众怒，我对这个“奇兵”系列报以一定的质疑。

拼凑的美学和怪异的剧情

《生化奇兵》最重要的亮点大概是被媒体吹捧的美学和剧情。事实上，之前我提到的这一堆第一人称RPG都有相似的美学。

这些美学都有很明显的拼凑轨迹。最简单的，是它们对威廉·吉布森式美学的滥用。《神偷》？蒸汽朋克。《人类进化》？赛博朋克。《耻辱》？蒸汽朋克。《网络奇兵》？赛博朋客。《生化奇兵》？蒸汽朋克。当然，这些朋克，也无非是大齿轮、蒸汽机、网络破解、反乌托邦、邪恶大公司和廉价的“前卫感”。

第一部《生化奇兵》以对安·兰德的批判著称，尽管如此，这部游戏和兰德的小说更多是相同之处。虽然两者分别占据政治光谱图的左翼和右翼，但两者都太热衷于文以载道，以至于美学营造上被迫疏忽。兰德就曾用大量对地摊侦探小说、电影对白、刻板海报画的模仿和哲学辩题的插入试图营造“超现实”道德真空的环境从而布道，而《生化奇兵》所作所为，则几乎一样。甚至Irrational较早的《自由力量》里那些让人尴尬的超级英雄，无不是一种模仿。模仿到极致，则因为用力过猛而显得古怪扭曲，给人一种塑料质感，而非美感。当然，这有部分是来自虚幻引擎的局限性。

这种怪异味道对剧情的破坏是很强大的。《生化奇兵》里人物不得不表象刻板，表情夸张，精神失常。Brooker莫名其妙地自言自语，Elisabeth智商婴儿化，而Andrew Ryan完全是个神经病，远远没有枭雄的色彩。如果说这部游戏有续作，难以想象其中什么地方存在更多的演绎空间。并且玩家也能感受到作者们是一群没受过什么苦难的人，所以他们对苦难的刻画永远是一屏黑、一脸血。



Bioshock的人物过于平面了，反而有点无趣

即便是其试图表现的批判，

上图 各路“朋克”确实是被用烂的题材，但几个“奇兵”还是存在些有质量的形象设计的

下左图 SHODAN的概念比极乐城和哥伦比亚都有趣很多，因为它没有停留在批判和讽刺上

下右图 如果有无限种可能，主角怎么会依靠个人意志以自我歼灭呢？但游戏似乎缺少真正的剧情和设计，才全交给平行宇宙和量子力学解释







也未必成立。比如“无限”里对美国种族歧视的埋怨，透露出的对美国建国和南北战争的表现，也过于狭隘并且陈词滥调。席德·梅尔的多数游戏对文化、宗教和种族间的冲突和战争的表现都远比之大气。冲突不可避免，道德面临困境，相比之下，《生化奇兵》未免太是是非非——市场经济压迫人民，美国社会种族主义，为了最佳结局，你不能杀小女孩。

退化的游戏性

这部游戏最让笔者怀疑的一点，是其游戏性。说白了，就是RPG元素在一款FPS里的水土不服。

先谈谈Looking Glass Studio早期的游戏，《神偷》和《网络奇兵》。前者是潜入类，因为类型原因，它玩法维度多元，且注重道具、数值和人物技能，从《合金装备》到《刺客信条》，潜入游戏和养成可以轻松嫁接。资源稀缺，四下需要破解和收集的氛围也可以RPG化。但《生化奇兵》每代渐渐向“突突突”进军，再养成则逐渐变得困难，要不要升级武器，压根只是给难度上下调一档的区别。

射击和养成难以兼容，只要找到突破点，三枪歼敌或是四枪区别并不大。相反，如果因为等级低不能一枪爆头，玩家依然会觉得很别扭。所有尝试里，不缺《狂野西部》里无关紧要的升级或是《狂怒》里拖沓的购买子弹。受到好评的《无主之地》也不得不把仿“暗黑”等级数值拧成指数函数，以控制玩家在某一区域的等级从而降低设计难度。

《网络奇兵2》最有趣的地方在于，这部的“突突突”成分很少。游戏里世界相对非线性，武器较多，小游戏和解迷足够复杂。从刚开始的苏醒和一无所有，到在“系统”中搜寻和进化，再到最后突破系统，这个成长的流程很适合RPG，并且也很好地诠释了标题里的Shock一词。不仅如此，游戏具有很有趣的多人模式。

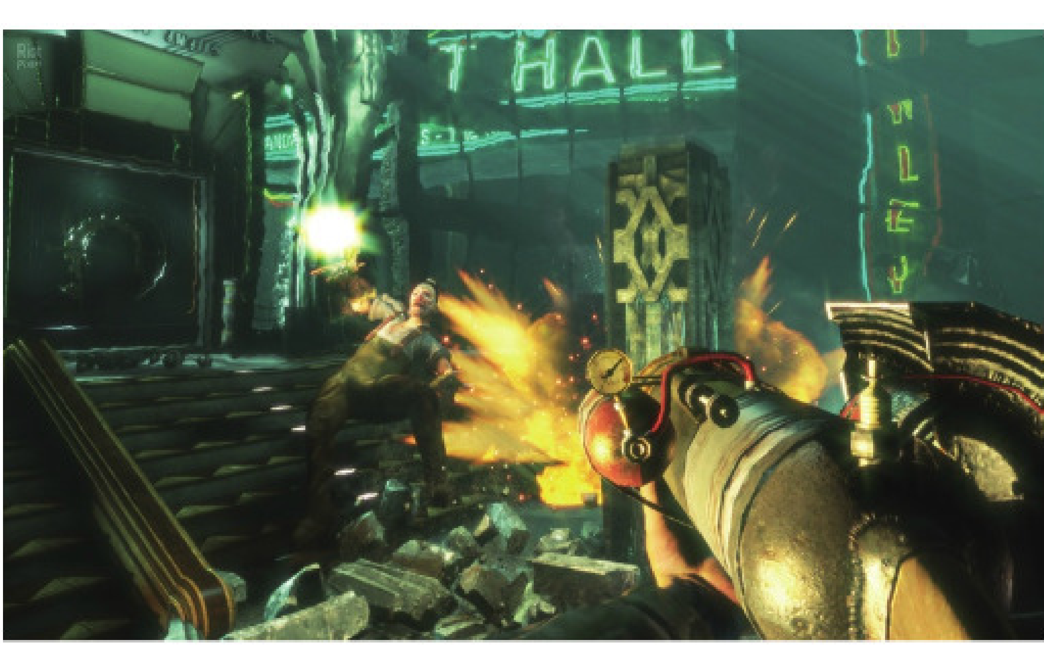
而《生化奇兵》对FPS和RPG的涉及，也不过是一种拼接。其中，游戏一条线走到尾的流程基本是RPG的。敌人单一，缺乏Boss战，物资种类贫乏。而且无论选哪个难度，《生化奇兵》的难度都很低，这也让养成完全失去意义。

《英雄无敌3》《家园》和《半条命》是完整的作品。它们有成熟的物理结构、力学、内容和属性。一个作品越成熟，反而越会和扑克牌、围棋相像，越有探索、演绎甚至修改的空间。技术的创新和玩法的突破，也必须建立在这个评判标准之上。《战地》也依赖过载具、装备和多人来丰富其完整性，《网络奇兵2》也很完整，但它的那些Gone Home，Her Story完全算不上一个不依赖脚本的连贯并可重复的完整作品——就算评论家们认为它们多深刻。《生化奇兵》也不行，无论各种排行榜怎么吹嘘，它不可能成为《雷神之锤》那样伟大的作品。它最多只是一些借鉴和拼接，你可以将这些以现代主义、英雄已死、去意义化和非理性化来辩护，或是平行宇宙无限可能。大道无形，玄之又玄，但什么也不能改变它本质上设计疲软和RPG元素退化。

品牌价值有待开拓

制作人Ken Levine说过，他希望《生化奇兵》系列能提给玩家开放解读的空间。这虽然是对一个艺术品最俗的说法，但这







左图 “生化奇兵”除了战斗之外，RPG和FPS的交集又在何处呢？

右上图 “生化奇兵”越来越倾向于射击奇兵了

右下图 《网络奇兵2》中小游戏和解迷足够复杂有趣

个系列确实独特，以至于将屏幕随便一截，玩家就可以认出来它是《生化奇兵》而不是那一大溜没什么个性的FPS。Irrational在制作完三部作品后离开这一系列，原因是不希望该系列成为“另一个《星际迷航》式的产业”。因此就像我这样对该作持中性态度的人，也承认它的讨论价值。

《生化奇兵》作为一款话题游戏，依然有讨论的价值。它是很多评论员为了证明电玩不只是BFG和《毁灭公爵》时挂在嘴边的内涵游戏，笔者甚至在几次陈词滥调的和朋友的政治讨论中听到过别人引用它的内容。

2K很善于经营旗下的品牌，它的几部游戏是最早移植到OS X平台的，近日还传来《生化奇兵》《无主之地》进军Playstation Now的消息。并非所有公司都有对六七年前的游戏还反复经营的觉悟，并且两个“奇兵”系列还都传来续作的消息。但我不指望这几部有什么突破的地方，最多就是像XCOM一样算个复兴，做一个精致的高清复刻版，也许会像《暗黑破坏神3》或《街头霸王4》一样捞一个差不多的评分。也许会像《神偷》之类作品的后续，甚至会像《极度恐慌》那样越来越烂。

在这几年FPS穷途末路，严格导演的《使命召唤》式好莱坞大片和《战地：硬仗》《星战：前线》式多人都吊不起玩家胃口时，除了《毁灭战士》和《虚幻竞技场》之类节奏更快、更具街机感的FPS被挖出来之外，上世纪90年代中期的《网络奇兵》也得到了些关注。RPG可以挖掘的地方有很多，除了道德系统，还包括人物关系、环境运用、非线性叙事等，可以做的事情其实还有很多。

好消息是，Levine下一部游戏将是开放世界，虽然目前尚不知它是试图变革《生化奇兵》设计漏洞或只是赶赶时髦，但提出了可能对《中土：魔多之影》的借鉴。《魔多之影》的Nemesis System很有助于在沙盘游戏中让敌人变得更生动，更有存在感，但这个系统和剧情结合不好，让此项设计略浪费。希望这个问题能在下一部游戏中解决。

我还记得六年前，当《大众软件》报导当年的E3时，介绍了《质量效应2》《正当防卫2》《星际争霸2》以及《生化奇兵2》之后，调侃了现在的所有游戏不过是“二”。从当年到现在，一切似乎都变了。但仔细想想，又似乎什么也没有变。P



2K是很善于经营旗下品牌的，它们扩张玩家群为目的折扣活动有很多



除了正统续作，很少看见System Shock对其他作品的影响，很难判断这是好事还是坏事

不是年度游戏——2015的另一面

文 | 呼吸机



在电子游戏半个世纪的历史中，“创意已死”到“游戏已死”的呼声，我们也听了不知道多少遍。现在再论证产业内怎么礼崩乐坏金钱至上，或平台论战，或哪个新设计多么瞎狗眼毁童年，未免有些无聊。现在我想以一个普通的角度，盘点下我在2015年见到的还算新奇的东西。这些说不上是完美的游戏，也说不上完全原创，但我感觉这几部游戏的设计足够有潜力，或是有魅力，它们至少用游戏创作了另一种可能性。

Hand of Fate（命运之手）

没错，它是一款卡牌ARPG。

其实在“游戏”尚不等同于“电子游戏”的时候，卡牌和角色扮演的分界并不分明，这点在Hand of Fate中体现得很完全。RPG里的魔法、道具、状态、属性等各个维度，都是为了将卡牌复杂化而产生，并且几项在紧密地相互制约。早期的RPG轻视地理和时间概念，也基本来源于卡牌式将现实冲突的抽象化。

至于它的剧情，到有种《黑暗之魂》式的天机不可泄露的哲学感，一种移民国家土生土长的怪诞的幻想味道。从无名的英雄遇到卡牌交易者，到一场场看似热血沸腾实质上被几张卡牌牵着风筝线的Boss战，有一种浑然的游戏效果。

作为一种游戏体验，剧情和各路元素都被简化到不行的Hand of Fate却给人一种卡牌游戏式的悲怆感。比如看上去再威风凛凛的角色，终究是一些数值。而一旦运气不佳，英雄也只能在战局中勉强抵抗。这种人生如戏的感觉，在传统的RPG和战略中能体验到的味道，在Hand of Fate里面有所回归。

Hand of Fate的缺点也很明显，和当代的无数低成本制作一样，因为缺少设计完整流程的精力，游戏将一大半流程完全扔给了随机化。这样不但难度设计上别扭，而且很难给玩家提供一个持续有效的游戏动力。依靠不同战略对抗不同敌人的游戏性并不存在，后期容易乏味。

也许因为文化原因，作为欧美游戏，很热衷于在游戏本身上用力，将游戏性和设计做得很出彩，但在关卡上草率，给人一种“反正这个游戏就是这么玩的，自己去玩吧”这种感觉。而日式游戏正好相反，比如后面我即将提到的这个作品。



看似很热闹很强大，其实完全取决于那几张卡牌

Gun Wings（铳翼）

写这个游戏未免难以脱俗，毕竟它也被说得有些滥了，并且我也是在2015年Steam上架后才接触这部在2014年就发行的游戏的。

说到面向更广阔市场的国产单机，我们还能听到些CubeGun（碰碰枪）、Runestone Keeper（符石守护者）、Planet Explorer（星球探险家）和一些有头没尾的众筹。我承认，这些游戏各有可圈可点的地方，但是或多或少给人些廉价手游捞一把就跑的味道。毕竟，Roguelike、像素、多人这些时髦元素一概俱全，却缺少点人情味。给我印象最深的反而是海峡彼岸的《前进，天空塔》和《雨港基隆》，就是这两部也各有瑕疵，但终究还能看到制作者的一些痕迹。

《铳翼》则不同。目前对《铳翼》所有的报道，几乎仍然集中于STG光荣史的延续，或是它在Steam上的成绩等等，或是游戏中有多少枪支和多变态的Boss。但其让我印象最深的一点是制作者对试图创建一个完整游戏世界和某种制作理念所做出的尝试。

作为一款STG游戏，它设计非常专业，以至于基本看不出它和它致敬作品的区别。这种竖版式、俄罗斯方块式的游戏模式很热衷于对位置的把控，这点在游戏里体现得非常专业。从敌方的出场位置，到奖惩措施，都能看到制作者对STG这个流派的精准把握。这部游戏的创意借鉴了《斑鸠》，选择三个角色对敌方颜色相似子弹进行吸收，基本每个角色都有不同的打法和躲法。虽然该作还没有将不同角色上升到不同战斗思路的高度，但也算能看见作者的尝试。

这部游戏的开发者蓝天使制作组，已经足足有15年的历史。作为著名的《刻痕》系列的制作者，一直相对低调的他们挺过了单机最煎熬的年月。和《虹色旋律》《楼兰》等作品相比，他们反而生存状况好很多。并且，在这一部游戏的制作中，也可以看见制作者在有意无意间营造自己的世界观。它是可以和蓝天使所有作品连接如果你长时间关注这个制作组，就很难抵抗《铳翼》的吸引力。就算它看上去系统再怎么朴素。

国内的STG，从《丹青志》到《愤怒军团·打击者》，有足够多的好游戏。但这个随着手机平台复活的流派很容易再次沉沦。即便如此，《铳翼》在以后回顾起来也依然有它的价值。就像哪怕某天人们厌烦了战棋，《神魔至尊传》也不会因此被缩减掉其半分深度。

Gocco of War

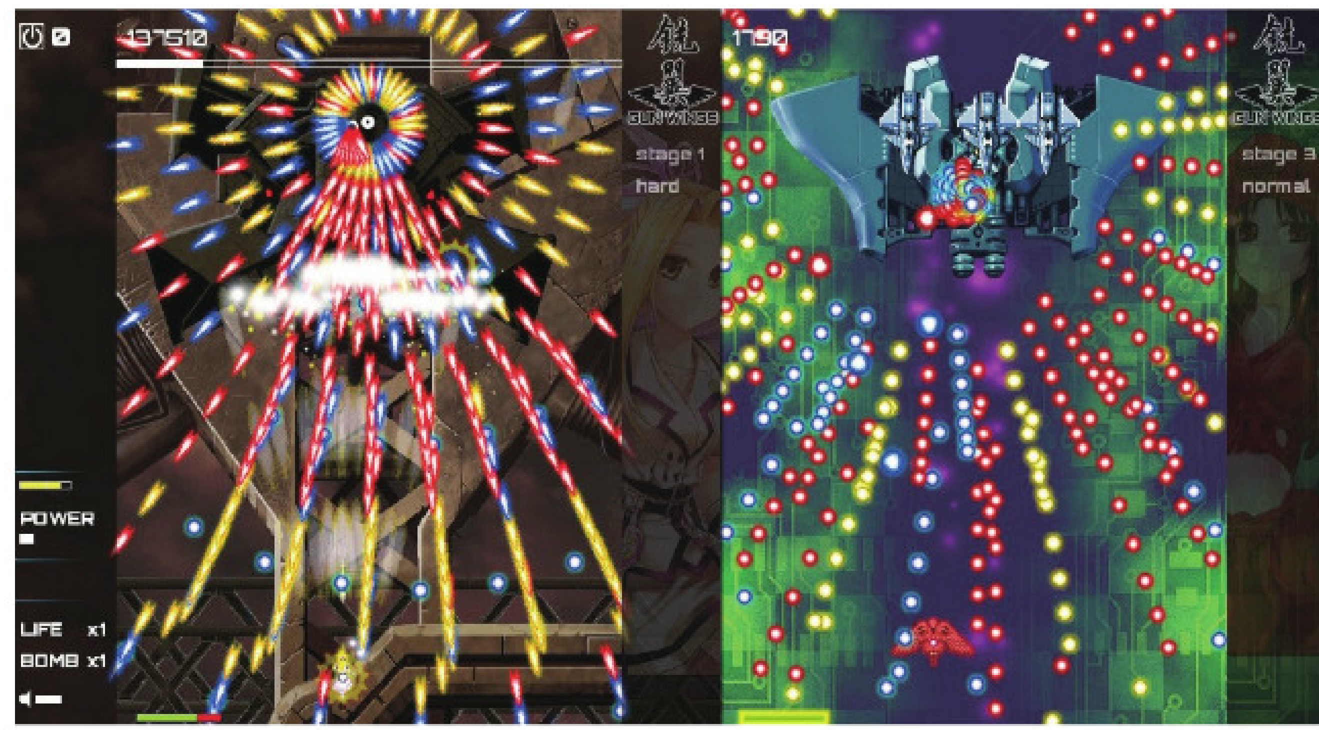
也许是文化背景的不同，第一人称射击在美国市场比较火爆，而日本则更热衷于第三人称。这也并不难理解，游戏应该强调自我中心的扮演或是对完整环境的表现，东西方各有看法。以至于日本从Star Fox到Vanquish和Binary Domain几乎都是清一色的第三人称。这一部Gocco of War，虽然设计并不算开创，确实继承了许多日式游戏逐渐流失的闪光点。

当代欧美玩家对游戏最大的抱怨，莫过于Repetitive（重复）。制作人不停在画面和玩法上下文章，但10个小时重复的流程也只能招人反感。初一看，Gocco of War这个游戏没什么特点，但仔细玩下去，你会发现其关卡内容之丰富——解谜、防御、Boss战、载具、多人几乎一应俱全。游戏的细节处，有很多让人称赞的地方。比如每一关中的大地图，找钥匙和秘密地点，总可以让人联想到DOOM和Rise of the Triad这类老式FPS，虽然它们异曲同工，但那种快节奏的战斗和无处不在的探险与新奇感，发展了动作游戏最迷人的一点。二十多个主线关卡里，你很难感觉到Repetitive。

不仅如此，Gocco of War毫不掩盖其日式血统。除了对物品和打造的痴迷之外，几种元素属性的出现也是日式RPG的翻版，还有通过无数各不相同的关卡间接、循环式的叙事法。很可惜的是，可以看得出来因为各种限制，Gocco of War目前不过是个雏形。说大点，它丰富的形式，对于Battleborn等试图创新的射击也有参考价值。举个最简单的例子，它的打造系统就足以让刷刷刷变得有趣，玩家会一遍遍跑流程为了几件物品。这种丰富的经济体系下，传统动作游戏难度从头到尾的稳进和“大菠萝”式的指数上升，都显得有点太线性。

总之，如果反感那些下下来几十个G玩起来五个小时通关的射击游戏，Gocco of War是很好的换换口味的方法。至少你能体会下从被Boss虐到虐Boss的传统游戏周期，或者没有自动回血系统必须冒死抢血包的感觉，以及和最近发行的七八部射击游戏感觉不一样的多人模式。游戏里的NPC甚至会提示你，你看到的一切不过只是款游戏，所以输了也不用担心——这是多么可人啊。

当然，这也仅限于PC。如果有Wii U你可以去玩Splatoon。



也许因为移动端的风行，弹幕近年有所复兴



换装系统。我还真没在任何射击游戏里使用过这样的角色

《火影忍者》
同名手游你愿意再玩一遍吗?

文 | isblue



《火影忍者》这个名字，哪怕是不怎么关心动漫的人也大多听说过，这也是其被调侃为一部“民工漫”的原因。这里的“民工漫”并非贬义，尤其是对厂商来说。正是因为其民工漫的身份，才让它拥有最广大的观众群体，从深度的二次元宅到刚入宅的新同学，都可以是火影的粉丝。无论是卖情怀的“十几年终于完结”还是“鸣人佐助才是一对”的腐女圈，都可以在这部作品中享受乐趣。所以，一部具备“民工漫”基因的动漫，其价值是非常大的，这也是腾讯早早占了这个坑的原因。那么腾讯到底把游戏做得怎么样呢？我们在春节前玩到这款游戏，正好评估一下适不适合把它推荐给小朋友们。

先说说安装。作为一款二次元游戏，“火影”的体积可不小，这也是二次元游戏的特点，原画、语音、CG一样也不能少，而且还都得是高质量的。想想去年的LoveLive一次次更新最后占用内存高达1GB以上，小内存用户只能卸载。“火影”吸取了这个经验，将素材包单独存储在手机存储卡里，只把核心程序加载到手机内存，如此一来就解决了游戏占用手机内存的问题。似乎从2015年开始就有



修行之路，从头开始



拥有版权的腾讯大厂要在原汁原味上下功夫

不少二次元游戏都开始这样做了，也许这会是未来一段时间的趋势。不过这样做的代价是游戏需要频繁加载资源，每次进入副本或是战场都需要玩家等待，在游戏中即时退出也会导致手机整体变慢，被挂起的游戏也会出现需要重新加载资源的情况，很有点当年玩PS2游戏会需要频频读取光盘一样。从这一点来说，小朋友大约都能装得下这款游戏，但能不能玩得畅快就不好说了。

再说说内容。进入游戏立即响起熟悉的旋律，画面的风格十分统一，关卡卷轴的设计，鸣人活力的声音，从头开始的剧情故事和过场动画都把我们带回到十年前的时代。那时候的鸣人还是村子里的吊车尾，还在为取得忍者的资格而胡闹，而那时的小樱和佐助也还只是木叶村的学生。剧情第一章诉说了鸣人进入忍者学校的故事，第二季讲述了鸣人他们的第一个忍者任务……不知不觉就把剧情一关一关地打了下来。关卡剧情的体验过程很流畅，即使偶有体力不足的情况，通过系统附送的消耗道具也可以度过。

除了剧情遵循原作之外，游戏还有一个让人体验很好的地方就是细节。这次游戏的细节确实很到位，从每个人物的设定细节到各角色的配音，都做得很细心。此外，游戏的背景过场包括村落、街道等都有细致的还原。甚至当玩家派遣不同的角色进行剧情时，都会安排几句对白来衔接人物不同导致的剧情违和。这些原本日式游戏特有的细节能够在一款小小的手游上体现，确实是不错的。

当然话说回来，这是腾讯作为一家正版代理商应该做到的。腾讯大厂该有自己的品控是第一道把关，正版日本厂商的监修是第二道把关。与那些打了擦边球反而不敢把角色形象画得太像的厂商相比，手握版权的腾讯可不能画得不像，为了“像”，甚至需要牺牲一些在本地化时对内容的“美化”。比如游戏中的不少招式就因为要遵循日本原作的标准，没有办法胡乱添加原创的酷炫效果，只能通过周围环境的变化来突出角色的“力道”——比如风、沙、气等。不同的气流变化配合镜头的运转，弥补了招式表现上的不足，又不影响原汁原味，这一切都让游戏得到粉丝的认可。

可别以为这是腾讯突然有了良心，只是这次腾讯借鉴的对象并不是国内或日本的哪款手游，而是借鉴了多部“火影”主机游戏，将不少主机元素引入游戏之中。细节的关注、镜头的运用、界面的设计这些都有“火影”相关主机游戏的影子。而腾讯最擅长的就是把别人的优点拿过来变成自己的。由于有主机基因，所以游戏的剧情模式体验不错。但不能光做体验不赚钱啊。为此，腾讯把坑钱的坑都挖在了其他地方，包括各类副本、摇钱树、竞技场、闯关关卡和宝石碎片……到了这些国产游戏熟悉的区间就都是老几样了，如果不想花钱就天天做任务熬吧，熬不过去的时候就是花钱的时候了。所以这款游戏，适合小朋友们放寒假的时候玩一玩，重温一下火影，开学之后刷日常还是量力而为吧。P



画面风格、卷轴关卡设计都给人以熟悉的感觉



以气流的变化弥补招式表现上的不足



企鹅系游戏的常规活动一个都不能少



升星、碎片……盈利点都在这里了

《美女少梦工厂》
养女十八年，为今嫁人否

文 | narcissus



曾经，养成游戏是当年那个游戏类型贫乏的年代许多玩家消磨时间的不二选择。我们的养成对象由一大堆数字（属性）构成，我们往往要通过学习、训练和打工来提升养成对象的各项数值，当数值达到一定的要求，就可以达成某项结局。此类游戏的代表当属日本GAINAX的《美少女梦工场》系列，正统作品共推出过5代，引领了一个游戏类型的潮流，在国内也小有名气。在如今的iOS平台上也不时出现名字打擦边球的类似游戏如《我家女儿最可爱》云云。一听就是误导玩家下载的。不过，游戏这样取名也让玩家点击之前就对游戏的玩法有所了解，在吸引相关玩家的同时，也起到了筛选掉非此类玩家的作用。

话说回来，本次介绍的《美少女梦工厂》可不是山寨，而是正版授权的手游。游戏虽然由《美少女梦工场》之父赤井孝美监修，但并非是日本GAINAX亲手制作，而是授权韩国Mgame公司制作的。

游戏没有使用传统的日式2D画风，而是使用UNITY3D引擎对人物进行了3D建模。玩家的养成对象——我们的女儿实现全3D形象展示，无论是与玩家的互动还是换上不同的服装，都会显得动作丰富形象直观。不过韩式风格的3D建模是不是能让老玩家满意，让老手机也能跑得动，那就要等事实来验证了。好在游戏保持了韩式游戏的固有特色，允许玩家在建立人物时自由捏人，换用不同的发色发型，捏成自己喜爱的女儿模样。当然游戏也在这里埋下付费点，想要更多发型？那么就准备好银子吧。

本次手游版的重头戏——养成系统，借鉴的是PC版《美少女梦工场2》中的设置，这套系统相对成熟又易于玩家掌握，被许多同类游戏借鉴过。这次手游版本借鉴2代的系统应该能让不少玩家会心一笑。

游戏的故事依然从勇者打倒魔王之后收养孤儿开始，玩家可以选择当父亲或母亲，并选择自己的职业和身世。玩家需要将10岁的女儿养成到18岁，在8年时间里为女儿安排日程，学习、打工、触发事件，邂逅各式各样的人，为女儿过生日，看女儿一点点长大。最后在女儿成年时迎来结局。PC版原本的各类数值关系都得到了保留，比如当女儿体力不足（疲劳值大于体力时）进行学习或打工的成功率就会下降等，如何合理安排日程是



日本GAINAX的正统《美少女梦工场》系列



想要一个可爱的女儿吗？自己来捏一个吧

养成游戏的最大乐趣，也是对玩家的最大挑战。

当然，现在的手游不可能像当年的单机游戏那样设计，本作也未能幸免，还是加入了手游中常见的那些“在线要素”，生生地把一个经典单机游戏变成了“在线游戏”。其实《美少女梦工厂》这个游戏模式玩家之间的互动并不多，完全可以当一个单机游戏来玩，单机时代游戏的乐趣之一也在于这里。一个周末养成三四个“女儿”也不是不可能。然而现在游戏变成了Online，加入了皇冠、钻石之类的设定。当玩家花光了行动值，就必须等待时间自动恢复，或是花费钻石加速。当玩家养成女儿的各项数值达到某项要求之后，还可以花费钻石“瞬间”达成结局。

对手游的这些调整我们无可奈何。毕竟一款免费游戏只有加载了这样的系统才能在其中嵌入相关的收费点。一款养成女儿的游戏在手游平台上摇身一变，就变成了一个收集CG的成就解锁游戏。每一张结局图背后就是一串数值的任务目标，玩家事先知道了自己的目标，甚至可以计算出为了达成这个目标要花费多少时间。如果不想花费这些时间，就用相应的金钱来换。

也许对于当年的那款单机游戏来说，本质也是玩家花费时间换来一个个数值的排列结合。说也奇怪，许多当年的玩家面对那么多不友好的数值居然一点也不反感，反而耐得下心来一遍又一遍的重复游戏，在数值的控制之下收集一个个结局。然而如今那些数值手游则被喷得很惨，大概因为当年的数值养成游戏单纯且透明而成为了玩家的童年回忆，但如今的数值养成却充满了铜臭味，失去了当年的那份单纯吧。P



舞蹈课学习很成功



为神辛勤工作了一天



圆满完成了农场工作



数值培养是网游化的标志，想要加速请付费

《说剑》悟侠之理

文 | 星速



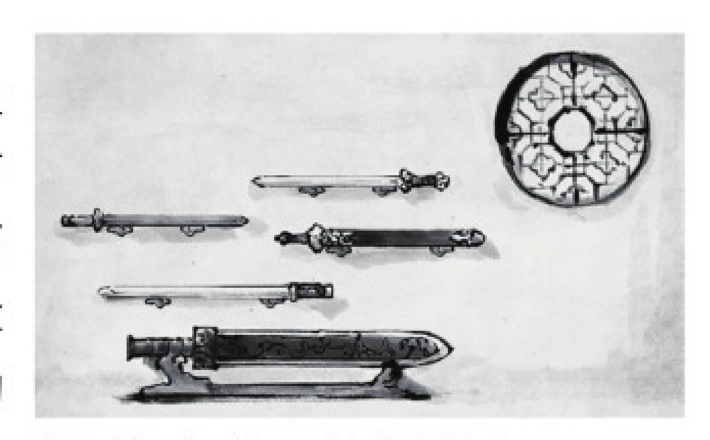
这是一款尝试用与以前完全不同的游玩方式来阐述侠客一生的游戏。

然而他不是RPG，也不是ACT，而是一款长度仅有30～60分钟的手机游戏，如果类比来说，触摸方法和《水果忍者》没有特别大的区别，并没有人物模型，整个游戏只由一张素净的宣纸，和黑色与红色的墨迹组成。

但就是这样一款游戏，在上市前获得国内外的一致好评，甚至有国外的几位游戏界大神公开表达了自己对该作品的喜爱。究竟《说剑》这部作品拥有怎样的魔力？

这就得从《说剑》中这位侠客的一生和《说剑》的制作组日头游戏（Sunhead Games，这是官方的翻译）一路制作的历程说起。

游戏一开始，是师父领你进入山上的庭院，看师祖留下的五把不同的剑，而由师父一把一把的拿起，讲述师祖过去的故事。


师祖的五把剑，引出本作故事

學劍

游戏一开始的关卡，是端正的楷体小字，学剑。“一代宗师亦有其原点。”

而玩家就要开始从这原点起步，一笔一划的完成每一关每个“字”的书写，以屏幕上的水印为提示，在字的转折处提顿，若是稍有差错，则墨迹就会撒开，制作者就是用这样的操作来体现一招一式的要求，以及稍有偏折之后的挫折感。

想必学过武术的人都知道每个动作做标准的重要性，若是一招一式都歪歪倒倒，怎能出师呢？

笔者曾经向很多朋友推荐该游戏，在发售当日下载购买之后也有不少人找我说“这第一大关也太难了”，包括我在appstore上看到的第一条评论也是这么说的。但这也是最开始游戏想教给你的，即你不端正学剑，就无法领略剑的奥妙之处。制作者敢于在第一大关设置这样的难度并有意识营造这种侠客成长的氛围，可谓大胆。而这么做的理由，正如日头工作室在官网上所说的：“我们觉得，玩个好游戏，能带来独特私人的奇妙体验，成为‘自己’以后人生的一部分。我们想借着游戏制作，带给更多人这样的体验。”

本作开发组日头工作室仅仅是一个二人小组（在《说剑》开发过程中扩充为三人）。两人在2010年开始创立工作室，而他们的第一


学习剑法的一招一式

个作品，并不是《说剑》，他们首先制作了一款画面相对复古的动作冒险游戏——《策马入山林》，虽然花了一年时间才拿出成品，但为之后制作《说剑》打下了良好的基础，并且《策马入山林》也获得了业界的好评。

仗剑

来到《说剑》第二关，师祖已习得剑法，下山仗剑天涯。在一次因缘际会中获得一把名剑后，遇到山林中的一大伙盗匪。而“仗剑”这关的游戏过程，就是让你以手指为剑锋，体验师祖的剑法，击碎这些山贼的武器。


鏖战敌首的仗剑豪情

在这里，《说剑》真正的体验才开始展开，敌方之兵锋为铁红色，而师祖的兵锋为黑色。随着手指的滑动，山贼的兵器都被击碎，仗剑的快意油然而生。山贼或长剑直入，或细剑腾挪，师祖则逐一击破。到最后击破山贼首领时，则是看着他同样黑色的兵刃在师祖的来回攻击之下渐渐脱力，最终被击碎。侠客之道，尽在于此。

悟剑

靠名剑获得的胜利并不是真正的胜利。

“师祖深知这一点，从而弃名剑，习软剑。”

到第三关“悟剑”之时，关卡的书法已愈加奔放，再也不是端正的楷体了。


行云流水的破敌一击

本关玩法是在画面内设置几个只有一种通路的Checkpoint（检查点），要求玩家的剑从中依次穿过，直抵红色靶心，玩起来感觉行云流水，一气呵成。随着Checkpoint颜色变淡，玩家的墨迹也由粗至细，最终就如同自己绘画一样。

此时师祖的招式就和关卡开始的书法一样发生了变化，已不再是当初学剑时的一笔一划了，而是因敌人而变，因时机而变，更加自由，杀伤力丝毫不弱，直指弱点，攻其要害。

霸剑

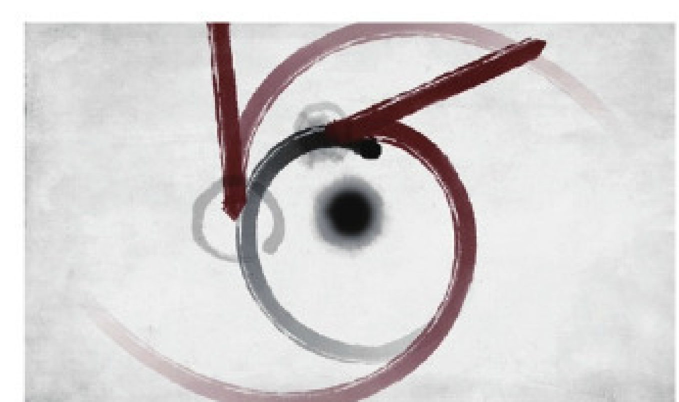
游戏代入感建立的基础，主要是画面和音响。在“霸剑”这一关，音响的衬托恰到好处，配合剑法操作，突出了这个“霸”字，很好的诠释了这关的氛围——师祖为国效力，挥舞着巨剑登上战场，这里的一划不再是短短的一笔，而是跨越整个屏幕的一道黑印。


巨剑横舞的一笔浓墨

敌军万箭齐发，你只消一笔划去，他们则全部化为黑印下的血迹。不过在此同时，巨剑之巨也意味着破绽之大，你只能在有限时间内划出一刀，务求一击全中。既然是霸者，若是没有一夫当关的武勇，没有稳准狠的气势可是不行的。在这里，师祖并不收手而是力斩敌人，这时《说剑》演绎的，乃是进攻的极致。

朴剑

师祖卸甲归田，本关字体变成了最为洒脱的草书。虽然师祖早已证明过自己，但侠客开宗立派，若是过不了各路名家这一关，也没人服你。为了证明，师祖面对各路高手，却只用起了木剑环绕自身，只防不攻。


简单朴实的御敌之法

在这一关中，玩家不能控制木剑移动的方向，只能控制木剑离自身的距离。想要击败对手，只能将对手之力返还回去，你需要通过估测敌方行进方向，在其招式击中你之前挡住他。相碰时只有清脆的一声，在那之后敌方无论使出多么迅猛的攻击也只能乖乖退回原位。游戏在这里变得更加困难了，要体现最强防守，对玩家而言又是谈何容易呢？

这个难题也是出给制作组的，《说剑》所有的游戏体验都是用墨迹完成的，几乎舍弃了一切视觉效果的他们回到了游戏的本身，即他想带给人什么东西的问题，作者根本不在乎这个游戏在趣味性上是怎样的，而是想给人一种体验。为此，他们尝试通过交互的方式本身来完成对角色的叙述，将侠客的一生抽象为墨迹的对抗，所有游戏方式的设计只是为了再现侠客本身。因此，你可能会随着制作者设置的关卡感受到学剑的枯燥、仗剑的快意、悟剑的迸发、霸剑的威猛，朴剑的禅味。这已然是很不容易了。

“然而，还有一剑。”

无剑

“无剑，即无限。”

《说剑》的游戏流程到了这里，游戏的主体不再只是剑，落叶飞花，皆为剑意。（笔者玩到此处不得不感叹，还真是把iOS上面的免费游戏的玩法基本都给做了一遍啊。）


轻摘落叶的无穷禅意副本

这最后一关并不是游戏，而是体现师祖最终风中舞剑之景。关卡的最后，代表着剑，也代表着师祖墨迹禅意的一跃，游戏由此而终结。至此游戏全程不过1小时不到的时间，一位侠客的一生也“说”尽于此。

“剑的无穷奥妙，就请各位自行领略。”

《说剑》也许并不“好玩”，就像有些人说的一样，这就是一个翻版的“水果忍者”啊。但游戏毕竟不应该全部是被灌输的体验，也该有自己自愿沉浸之后的体悟，如果你真的把它当作侠客的一生，那么它确实就是。P

《猎鹿人2016》
射人先射马，这次我们试试射动物的游戏

文 | 一丝blue

手机游戏的类型总是随着某种潮流而来，2015年开始流行的射击游戏到了2016年火爆趋势可谓有增无减。玩腻了各种“XX射击”真人玩家互相PK爆头，偶尔举起枪来玩玩别的射击手游也会是不错的选择。《猎鹿人2016》就是这样一款主打狩猎模拟的游戏。

模拟狩猎游戏在PC平台上就一直有作品推出，虽然不时有动物保护组织的人士出面反对厂商出品此类游戏，说是这种游戏玩多了教坏小孩子，让孩子没有了爱护动物的爱心，如果按这个逻辑来说那么暴恐袭击全都应该是CF的错。无论如何，在如今这个时代，在游戏里狩猎可比在现实中狩猎文明多了，也环保多了，更何况射击动物的游戏永远比不过那些射击人类自己同类的游戏畅销，这还真是讽刺不是？


野外场景还原度高



游戏任务非常简单

说回游戏，“猎鹿人”的游戏核心很简单，就是玩家在不同的场景之中，使用不同的武器进行狩猎。游戏依据玩家使用枪械的不同划分为不同的模式，比如用加装瞄准镜的步枪可进行中长距离的狙杀，打击猎物的要害，一枪致命。而使用霰弹枪则是近距离追杀猎物，要进行快速连续的射击。像是遇到黑熊这样的大家伙，一两枪打不死，被激怒的黑熊还会发起反击，一不小心从猎手变成了猎物，就太丢人了。

除了传统的狩猎枪械之外，制作方为了增加游戏的丰富度，还追加了冲锋枪等枪械。虽然用冲锋枪狩猎总有种说不出的违和感，但游戏毕竟只是为满足玩家的猎杀爽快感，古代君王狩猎还要设围场，也和作弊没差太多，所以就不必纠结这小小的违和感了。

比起枪械系统，游戏更大的亮点在于其精致的猎物建模。由于狩猎游戏的核心流程非常简单，无非就是玩家选好枪械，然后按照任务要求前去猎杀猎物。手游为了降低游戏难度，加快节奏，连追踪和蹲守猎物的过程都省略了，玩家就算在猎物眼前移动和瞄准，猎物也不会有丝毫的警觉。一般情况下不超过一分钟就可以解决一局。在这样的狩猎节奏下玩家很快就会腻烦，更别提为了升级枪械去无聊刷关卡了。

为了缓解玩家重复游戏的疲劳感，制作方在猎物与场景上的确下了不少工夫。猎物的种类比同类游戏丰富许多，即使同一种猎物也有不同的花色与年龄的区别。同时野外场景的还原也让玩家有身临其境的狩猎感。这些方面都是本作可称之为“大作”的基础，是那些成本所限画面上只能求简求像素化的作品比不上的。不过想到本作悠久的历史，这点水准也是理所应当的，要不然怎么对得起“猎鹿人”这个老品牌？

从“猎鹿人”后面跟着的“2016”后缀就可以看出，这是一个绵延了好几年的老品牌了。“猎鹿人”系列是Glu第一款真正挣钱的游戏，此后Glu每年都会翻新推出其后继作品，然而几年下来，市场变化汹涌，游戏本身却只是加强画面，在其他方面并没有太多变化。

想一想两年前，手机上的3D游戏就不多，射击游戏也还没有兴起。Glu正是站在这个空窗期推出本作才得以成功。然而两年后的现在，无论是3D游戏还是射击游戏都已经是滥大街了。画面表现超过本作的射击游戏也是一抓能有一大把，Glu在画面和技术上的优势早就没有了，还不思变，恐怕是要被淘汰的。

手机上的游戏总是要以休闲为主，我们不能在玩法难度上苛责太多。但细节上可以改进的地方还有很多。比如加入猎物图鉴，以类似玩家个人收藏馆的形式进行展现，比纯粹的任务关卡设计要有趣得多。把“使命召唤”那套经验值和金币系统丢进垃圾筒，用一套更贴近猎人的成就系统去代替，比如累计猎杀了多少猎物、最短几秒内猎杀成功、爆头多少次等等。这些内容的加载都是吸引玩家的良招。然而制作方都没有在这方面表现出什么积极性，只是不断地把那套枪械内购升级系统一搞再搞，让这款狩猎游戏越来越没有了狩猎的感觉，反而越来越接近隔壁那些“狩猎人类”的游戏了。

也许在手机上寻找狩猎游戏本来就是思路不对，想追求真正狩猎感觉的话，还是试试PC端的“坎贝拉”系列吧。P



各种枪械种类丰富


就算猎手近在咫尺，猎物也不会有丝毫警觉



远距离狙杀一枪毙命


手游版的猎杀难度大为降低

《造梦西游》Flash时代的回忆

文 | 罪恶火花



曾几何时，打开电脑就能玩的网页游戏才是许多小伙伴的童年回忆。在那个数值化页游还不流行的时代，网页游戏的代表就是那些Flash小游戏，所以那时候的页游站点也不叫页游站点，而称之为小游戏站，4399就是最具有代表性的。

许多Flash游戏小巧而不失趣味性，与手游有天生的共通之处，成为许多手游抄袭借鉴的宝库（比如春节流行的《球球大作战》就是抄袭一款页游）。在手游时代借鉴移植Flash游戏是股风气，作为小游戏站起家的4399自是近水楼台。这款《造梦西游》就是4399原创推出的新作。

曾经混过4399游戏站的玩家肯定对《造梦西游》有印象。这部作品是当年4399多次力推的Flash小游戏，可谓嫡出。游戏共推出过四、五个资料片，在小游戏当中已经算是拥有一个自己的小小IP的了。如今改编手游，官方也有机会打起情怀的旗号来宣传。

实际进入游戏，迎面而来的却是失望。不知道是游戏被渠道商坑了还是别的什么原因，首先在登录环节就出了问题。在360等渠道下载的游戏无法以“游客”方式进入游戏试玩，而且游戏在跳出登录界面时背景会一直地闪（因为在尝试登录）。这些体验对用户确实不友好。同时游戏的体积比较大，系统也不稳定，卡顿假死，还很占手游资源，种种方面都体现出制作方技术不过关。

当然游戏内的美术风格还是令人满意的，明亮的色彩与特色鲜明的西游角色侧身像都让人回想起当年在小游戏网站玩游戏的时光。游戏战斗系统也保持了原作特色。人物的主动技能、被动技能等类型非常丰富。从技能到装备都需要玩家刷关卡，《造梦西游》保持了页游时代的特色，没有体力限制，玩家可以在游戏世界中无限刷图。

游戏战斗地图也保持了原作特点，有一种《冒险岛》+《胧村正》=《地下城勇士》的感觉。游戏在操作上进行了优化，原本键盘上的“上下左右”键是配合触发技能的。但在手游界面只有左右移动没有上下，跳跃和其他技能换到了右侧的键位上，更加合理。毕竟多只手指在一个屏幕上操作的场景并不多。

总体而言，《造梦西游》可以划归如今的主流游戏类型ARPG。与其他作品不同的是它拥有一个相对有点名气的国内IP。所以制作方4399一开始就想力推本作，从它对游戏的投入这一点就能看得出来。然而时过境迁，错过的机会不会再来。只能说：曾经有一个机会放在4399面前，但它没能把握住。现在它只有默默看着手游玩得风生水起，而原有的页游市场则被节节蚕食。如果4399手里握着10个《造梦西游》这样有些知名度的作品，也许今天就是它收获的时节了。没有趁当年好时光积累优势品牌，现在悔之晚矣。P



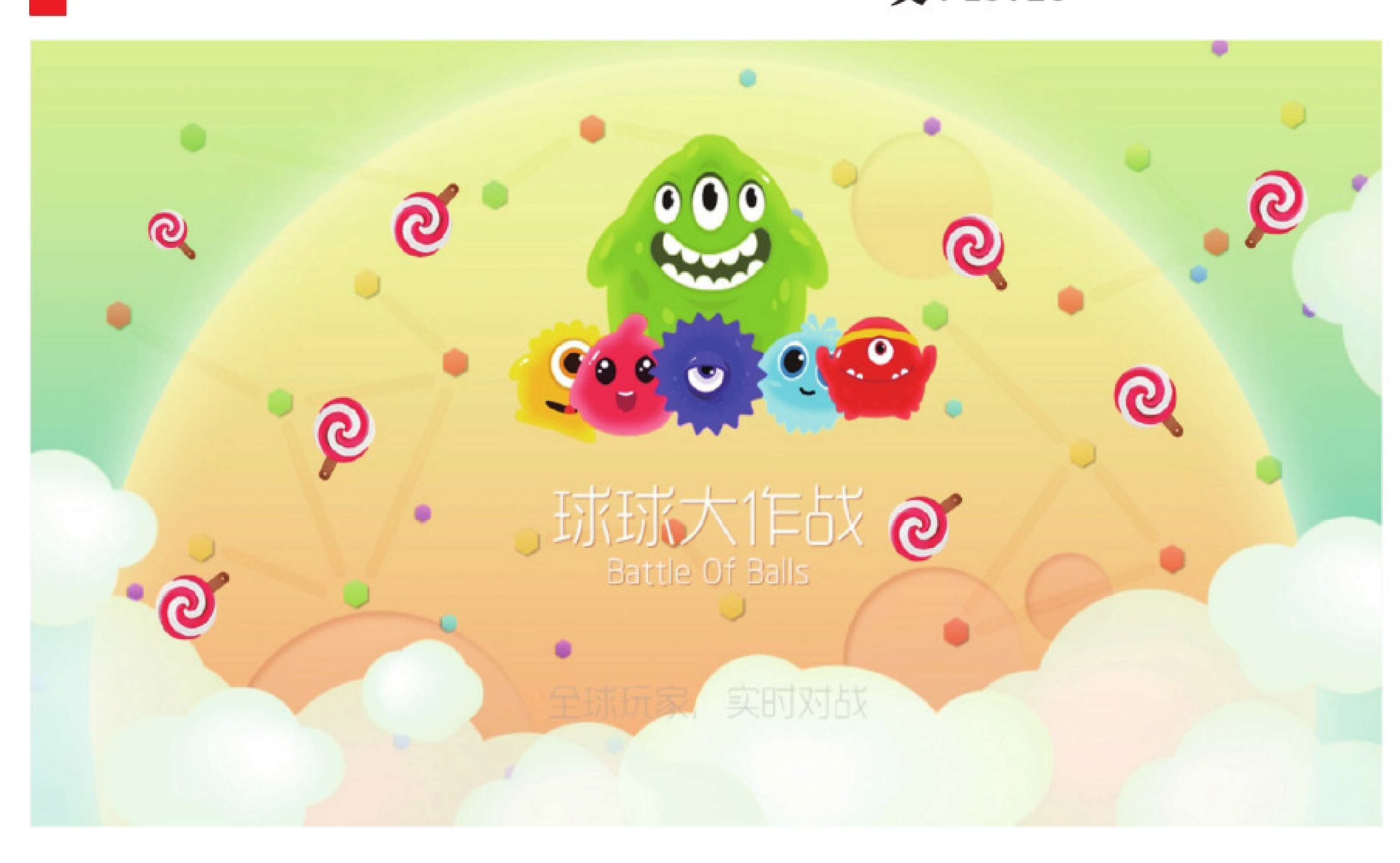
典型的页游城镇界面



战斗还算原汁原味

《球球大作战》把孩子们聚在一起

文 | 40710



记得小时候每逢过年，我家乡地方电视台总会高频率播出一则广告“今年流行某某酒”。这则模仿脑白金的广告在家乡的小地方往往能收到奇效，亲朋酒桌上总会被这种新酒占领。很多年过去了，当电视不再对大人拥有那么大的影响力，同样的事情发生在了电脑（手机）对小孩子身上。

每年回家观察家乡的小朋友流行玩什么总是一件有趣的事。从《全民飞机大战》到《刀塔传奇》，这些当年的爆款游戏得以流行无可争议。不过今年流行的游戏让我有些意外。我还没来得及问，小侄子先说道：“球球大作战。”

这个游戏规则非常简单，就是“大鱼吃小鱼”的游戏方式。只不过游戏把所有非必要的美术元素都从游戏中剥离了，玩家操作的“角色”真的只是一个带了颜色的球体。深灰色的画面背景中别无他物，只有各种颜色的球体，玩家要做的就是不断吞吃球体，让自己变大，躲避比自己大的其他玩家，吞吃掉比自己小的那些球体。

游戏通过一些巧妙的设计来平衡游戏性。比如球体越大移动速度就越慢，这就给小球逃离大球的机会。当然大球可以通过“分裂”的方式去追捕小球，大球一分为二，速度便会加快，同时分裂时飞出一段距离也有利于捕获小球。不过分裂的大球需要经过一段时间才会合并，而相对变小的球体也会遇到更多的危险。通过这些小小的设定，游戏在基础规则上增加了不少变数，很容易让人玩得停不下来。

最后，让游戏在过年期间流行的决定性因素在于联网功能。现阶段游戏已经比较成熟，分为个人战、团队战、生存战，但所有的模式都是联网进行，没有网络就无法进行游戏。游戏中玩家账号有等级和段位，对游戏内玩家实力并无影响，只对分房间有所影响，并且段位每周会重置。

在付费方面游戏很“轻”，没有充值渠道，连内置广告都没有，只有分享好友与取得高成绩才能得到一些代币奖励用以解锁装扮，这些装扮并不影响游戏性。

总体来说这是一款典型意义上的轻度休闲游戏。不过比起Flappy Bird等游戏来，它加入了联网功能让游戏从个人娱乐变成了一个“客厅游戏”。当大人聚在一起玩麻将或扑克时，孩子现在也可以聚在一起，拿着父母的iPhone、华为、小米或Pad齐乐一场。它作为轻度游戏唯一不达标的就是体积太大，30多MB的体积还是需要瘦身。

现在让我们回到文章开头的脑白金式话题。无论我们如何吐槽脑白金，这种营销在中国无疑吃得开。十几年后，巨人在自己的游戏行当里使用同样的方式做着同样的事。《球球大作战》看似一个独立工作室制作，但其实是巨人借鉴Flash游戏而产出的项目（详见触乐网2015年6月29日新闻）。在新年这样的时间节点上，巨人需要这样一款产品去充当自己营销模式的载体，而游戏也确实在中小城市的休闲玩家中打开了一片市场。所幸，这款游戏虽然是“抄”的，但本身的素质不辱使命。



游戏没有内购，商城物品不影响平衡



游戏美术风格十分简单

《农场与城堡》
这一次，不一样的合体消除

文 | 一丝blue



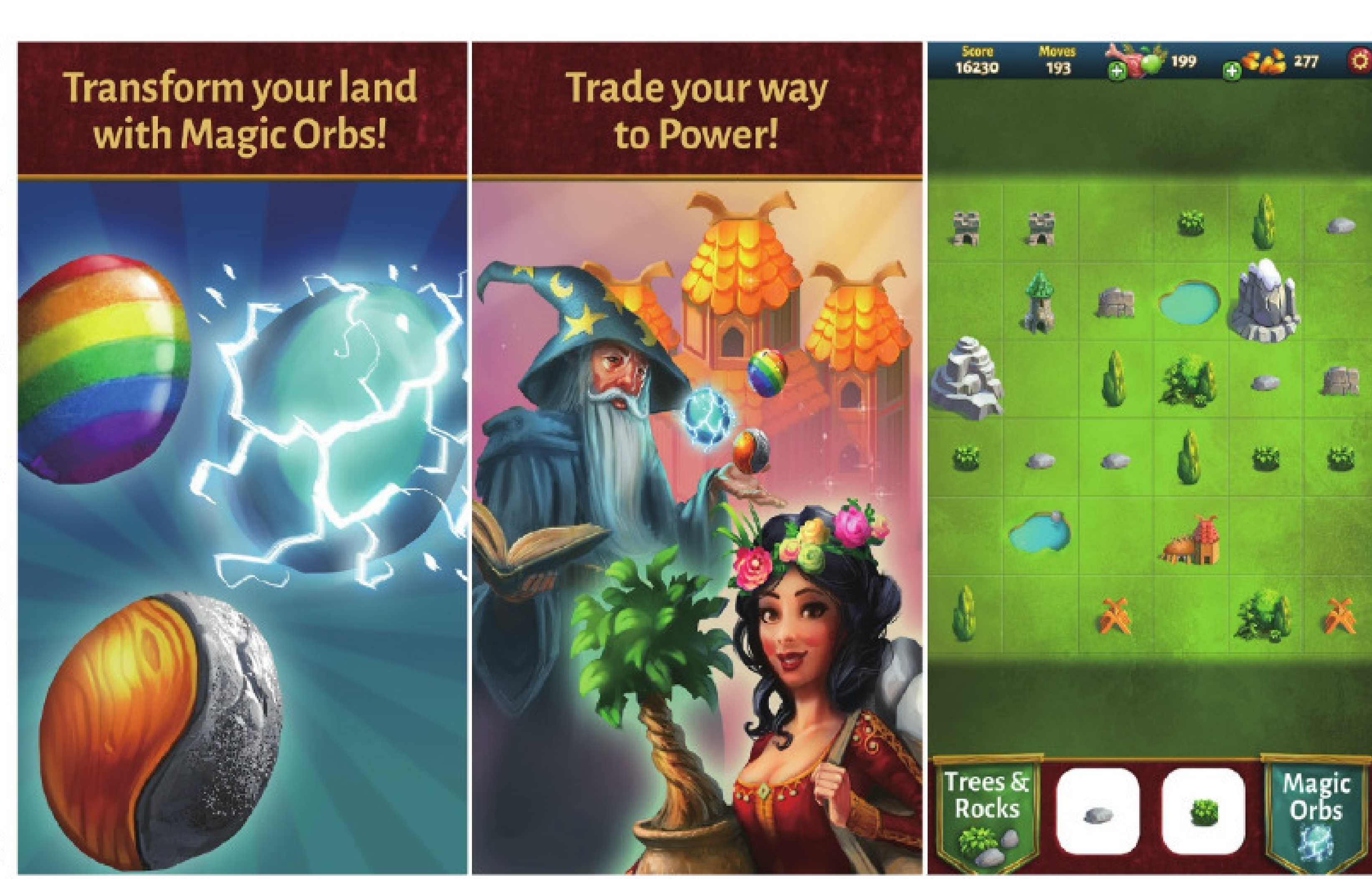
自从借鉴了Three!在中国发迹的《2048》火了之后，同类游戏就层出不穷。“合体”的内容千奇百怪，充分调动了人类的想象力，从各个朝代到各种小动物应有尽有，像素鸟、神经猫这些曾经小火的形象纷纷跑来“合体”，甚至AKB48都可以“2048化”，众美少女摇身一变变成合体的元素（这叫脸盲患者如何是好）。

这些变体游戏以2048的玩法为基础，实际上并没有改变本质，只是把原来的数字用不同的元素替代，只能说是最简单的微小创新。2048以其简单易上手的玩法吸引玩家，但同样是因为其太过简单的规则，导致玩家很容易就对游戏厌倦了。重复的循环渐渐变成了机械的操作，就像《俄罗斯方块》一样，只有在没别的游戏可玩的时候才会拿出来打发时间。玩家空有一身玩转2048的技能，但对游戏却失去了兴趣，这也正是那一大堆换壳游戏难以生存的原因。这些简单的换壳游戏并不能满足玩家提出的更高要求，于是，更为复杂的2048类游戏便应运而生了。比如此前有厂商推出的《求合体》就是这种升级版本之一，不过今天介绍的不是《求合体2》，而是一款来自SQUARE ENIX的游戏：Farms & Castles（暂译《农场与城堡》，下文以中文名称呼）。

顾名思义，《农场与城堡》的游戏核心就是农场和城堡这两个元素。比起传统的2048游戏只有一个合体元素，《农场与城堡》引入了两个各自独立的元素。灌木合成小树，小树合成大树，大树就能合成农场产出食物资源；而城堡方面则是小石头合成小石头堆，石头堆再合成城墙，最后城墙合成城堡产出金币。当然，农场和城堡还可以继续各自合成下去，合成产出更高的大农场和大城堡。看到这里也许会有玩家想起《城市版2048》，心说这不就是那个游戏的翻版而已嘛。

《农场与城堡》的不同之处在于，游戏中的农场和城堡是无法互相合并的。两个元素同时出现在一个地图上但无法互相合并，这下就需要玩家好好规划了，到底如何来划分两个元素的“楚河汉界”，一种元素发展的不平衡很可能导致另一种元素失去发展的土地，尤其到游戏后期寸土寸金，最后把玩家逼上绝路的往往是玩家自己。

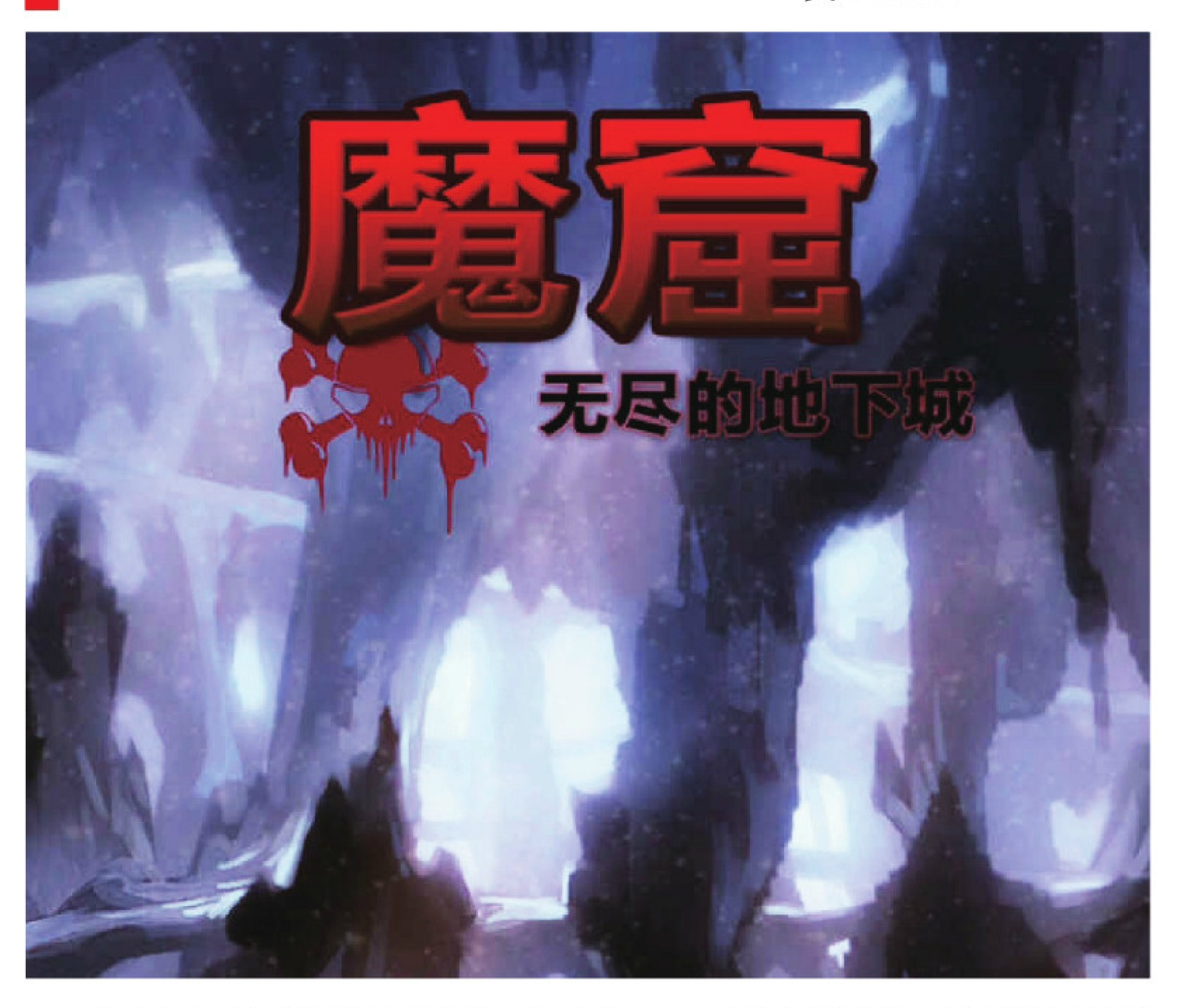
《农场与城堡》如果只是依靠多引入一个元素来提升难度，难则难矣，还不足以值得推荐。所以游戏还引入了买卖系统。上文中提到农场可以产出食物（Goods）而城堡可以产出金币（Golds）。这些产出并不是为玩家提高积分用的，而是各自拥有不同的功能。食物可以在游戏中换到木材或石材元素，而且并不贵，这个花费非常有助于玩家调整自己手头的土地规划，往往能使玩家在窘境之下豁然开朗。而金币则可以交换到三种魔法，分别是清空一个地块、转换城堡与农场元素以及完成一次“合体”。当玩家发现购买材料元素已经无力回天时，魔法就是最好的选择，活用魔法往往可以让玩家这一盘又可以续命好久。两种元素配合两种资源产出让无聊的2048式玩法焕发了新活力。



运用好魔法的力量，往往可以打开局面

《魔窟：无尽的地下城》是勇者就下五十层

文 | isblue



在手机上我们似乎很难找到比较纯粹的游戏，那些大厂的游戏，总是在核心玩法之外搭载了各种花样，唯恐玩家觉得单调了。然而“单调”的游戏就一定不好玩吗？单调的乐趣说不好是游戏的根本之一呢。

最近玩到一款Roguelike（地下城刷刷刷）的游戏《魔窟：无尽的地下城》（iOS版），就属于那种纯粹的游戏。游戏的核心玩法就是让玩家深入地下城，搜索伙伴组成一只探险队伍，一层一层地深入地下，生存、探宝、收集装备……

游戏的剧情就是那滥大街的桥段，主角为了寻找师父的名剑而步入边陲小村的地下城，在探险过程中遇到了一个个的伙伴，有辅助的牧师、输出的法师、高防御的骑士、敏捷的弓箭手、高幸运的盗贼等等。角色不少，然而对话寥寥无几。这个简单的游戏并没有人物分支剧情让我们去挖掘，也没有错综复杂的角色“羁绊”需要去刷满。我们只要把需要的队友派上场，点好技能就可以开打。伙伴角色的阵容也与主线剧情没什么关系，或者说游戏本来也没有主线剧情之类的存在。所有对话加起来，恐怕还没有我这篇文章的字数多。

剧情往往不是衡量游戏好不好玩的必备要素，剧情流的游戏只是借游戏的躯壳讲了一个好故事，没有剧情的游戏，依然可以有自己的魅力。

既然《魔窟》没有剧情，它只能用游戏本身来吸引玩家，那些更简单也更接近游戏本质的内容——探索与战斗。游戏关卡以一层接一层的地下城迷宫组成，地图上有陷阱，有怪物，也有宝箱和祭坛。然而拿不拿到宝箱，踩不踩到陷阱，全凭运气，地图上并没有什么解谜的成分，宝箱也没有藏在什么密室之中要敲破墙洞去探索，通往下一层的钥匙必定藏在其只怪身上，只要扫清怪物就能前进。玩家唯一要费脑的就只是调用一点自己的记忆，踩到过的陷阱就绕一下，不要再踩第二回。

简单的地图元素让玩家把更多的精力投放在战斗上。在《魔窟》中玩家升级并不会回复血量与魔力。血与魔成为了稀缺资源，如何在连续的战斗中合理分配有限的魔力成为了在地下城生存的关键。一方面要通过战斗提升等级，一方面又要谨慎战斗不能消耗太多体力与魔力，魔力一旦枯竭，将使整个队伍陷入危机。游戏通过简单的设计让玩家体验到了生存与策略的乐趣，这确实是游戏的一大亮点。

在角色装备与技能方面，游戏做得比较普通，装备系统有点《暗黑破坏神》的雏形，但总体变化不多，除了武器之外，并没有特别针对几位角色的个性装备，也没有套装供玩家收集。角色技能是固定的六项，每个角色从设计之时就已经有了明确的定位，所以也不存在培养的多样性之说。而且花钻石购买的角色明显强于免费角色，这也是不争的事实。

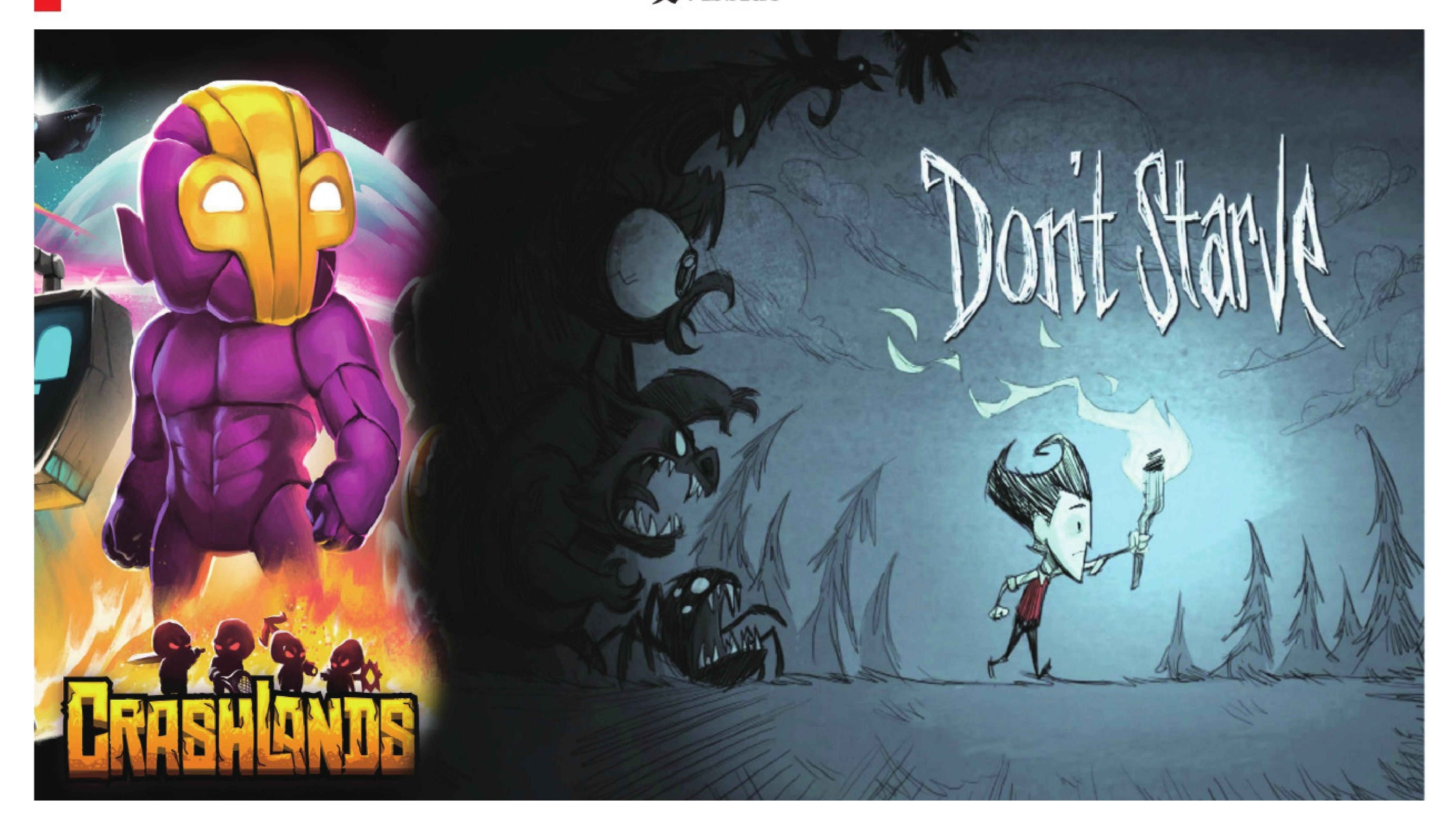
除了角色装备上的单调，角色在细节方面也多有不如人意的地方，比如虚拟摇杆的操作生涩不流畅，往往导致人物走错位置。画面与人物细节不好，无论是地图探险还是战斗都带着同人游戏的简陋感觉。如果说细节不足是同人游戏总会有的遗憾，那么游戏地图与怪物随机性的缺乏是最令刷刷刷玩家失望的了。死亡后每次重新开始游戏，面对的却是相同的地图，时间一长，重复游戏的无聊感就油然而生了。

对《魔窟》这样一款以探索和刷图为核心乐趣的游戏而言，没有剧情是可以接受的，画面细节做得粗糙一点也在玩家的接受范围之内，甚至怪物设计的随意也能忍受，权当是玩家对偶尔抽风的程序的极限挑战。但地图不随机这点确实令人失望，也许这对游戏进程的影响并不大，但这体现的是态度问题，是制作人对刷刷刷游戏的理解。

也许是本作的制作人在地图随机性上遇到了程序难题没有办法解决，只有用固定地图以为权宜之计。但最终游戏也为这个设计的缺陷付出了代价。刷刷刷游戏本来吸引的就是一批有着坚毅刷图精神的玩家。结果游戏推出没有一个星期，有关刷钱刷钻石的攻略网上就已经一搜一大把了。地图固定，就给了刷刷党机会，就可以把钻石在游戏里刷出来，最终损失的还是制作人的收益。

活下去就是游戏性
生存与冒险手游的两个方向

文 | isblue



过年期间在大鱼大肉之余玩一玩生存游戏，确实别有一番风味。

生存游戏的肇始难以考据，但这类游戏却总是有自己的稳定受众。心理学上常有一种说法，说人的需求由低到高分为五个层次，从最低的生理需求（吃饱、穿暖）到高层次的情感、尊重和自我实现。对于生活在现代都市的许多人来说，平时不太可能遇到最低层次的需求危机。于是，生存游戏就有了立足的空间。正是它让玩家体验到为衣食奔波的辛苦，即使只是虚拟世界的模拟，也是一种拥有很强代入感的游戏类型。

《饥荒》

《饥荒》（Don't Starve）是由独立游戏开发商Klei开发的，PC版早在2013年就已经发布，其后陆续添加内容，在2015年底的时候推出最新DLC“海难”。游戏的iOS版于2015年底上线，现在我们可以在手机平台上享受一番饿肚子的感觉了。

游戏的背景并不是某个生产力低下的蛮荒时代，而是一个带有魔幻意味的“穿越世界”。游戏角色设定有“饱食度”的概念，饱食度会随着时间的流逝渐渐降低，也就是游戏中的角色会“饿”。当饱食度降低到零之后，角色就会持续扣血，直到最后死亡。所以《饥荒》游戏中，首要的任务不是打造出绝世兵器或是挑战世界Boss，而是要保证自己不被饿死。这也是游戏原本的英文标题Don't Starve所揭示的。

与常见的生存游戏只有饱食度和生命值所不同的是，本作还引入了精神值的概念。或许是受了克苏鲁神话的影响，玩家之间爱用“SAN值”来指代角色的精神值。角色精神会因为处在黑暗之中、遇到怪物或身体处于不佳状态时下降。当精神值太低时，角色就会出现幻



威尔逊是游戏第一个可以选择的默认角色

觉甚至被幻影怪物攻击而死。所以《饥荒》世界的规则，除了不饿死，还有不吓死。

作为一款生存游戏，游戏的所有设计都是围绕着“不要死”这个主题而设计的。一方面，地图上不是每样东西都可以吃的。游戏将地图资源分门别类，其中只有食物可以食用，而地图上的食物资源并不丰富，许多食物要经过加工才能食用。游戏通过这样的环境设计给玩家营造了饥荒的危机感。新手如果没有注意，常常会饿死。

在玩家死过几回之后，寻找与储备食物的问题渐渐摸到门路。这时游戏又通过怪物与环境这两种设计来增加难度，挑战玩家的生存能力。游戏中的怪物分为被动、中立与主动几类。被动怪物（比如兔子、蝴蝶）不会攻击玩家，而中立与主动怪物会反击甚至主动攻击玩家。这些怪物身上往往有玩家生存下去所需的素材。这时候，打还是跑就成为需要玩家抉择的问题。理论上，玩家不招惹那些凶猛的怪物，依然可以在《饥荒》的世界里存活下去。但是游戏设置了“猎狗来袭”“季节Boss”等等怪物来主动攻击玩家。所以想安心种田是无法在这个险恶的世界活下去的，要想生存还必须提高自己的战斗能力。

怪物并不是本作的全部。当玩家了解了游戏的系统并且能比较轻松地活过20天之后，季节的变化悄然到来。游戏原版将时间划分为春夏秋冬四季，其中春天多雷电、夏天高温、冬天低温，除了秋天之外每个季节都有不同的情况需要应付。初入世界的玩家必须早作准备，正所谓“秋天不做窝，冬天冻死我”。即使储备了足够的食物，每天都能够吃饱，但到了冬天没有御寒衣物依然会冻伤，夏天没有降温办法依然会中暑。周围环境的变化会给玩家的生存带来种种麻烦，让玩家每天都处在疲于奔命的状态之中。

环境、怪物与季节变化等环环相扣，游戏通过种种细致而合理的设置让玩家体会生存的不易。每每当玩家千辛万苦熬过又一天的时候，总会不由地长出一口气，《饥荒》在手机平台上对操作进行了更好的优化，最重要的是游戏iOS版自带简体中文，对于看不懂英文的玩家来说可是一个很不错的福利。

《崩溃大陆》

《崩溃大陆》（Crashlands）是由独立工作室Butterscotch Shenanigans开发的一款游戏。要说它与《饥荒》在明面上最为相似的地方，那就是除iOS之外两者都拥有PC版，生存冒险类游戏似乎最不挑平台。

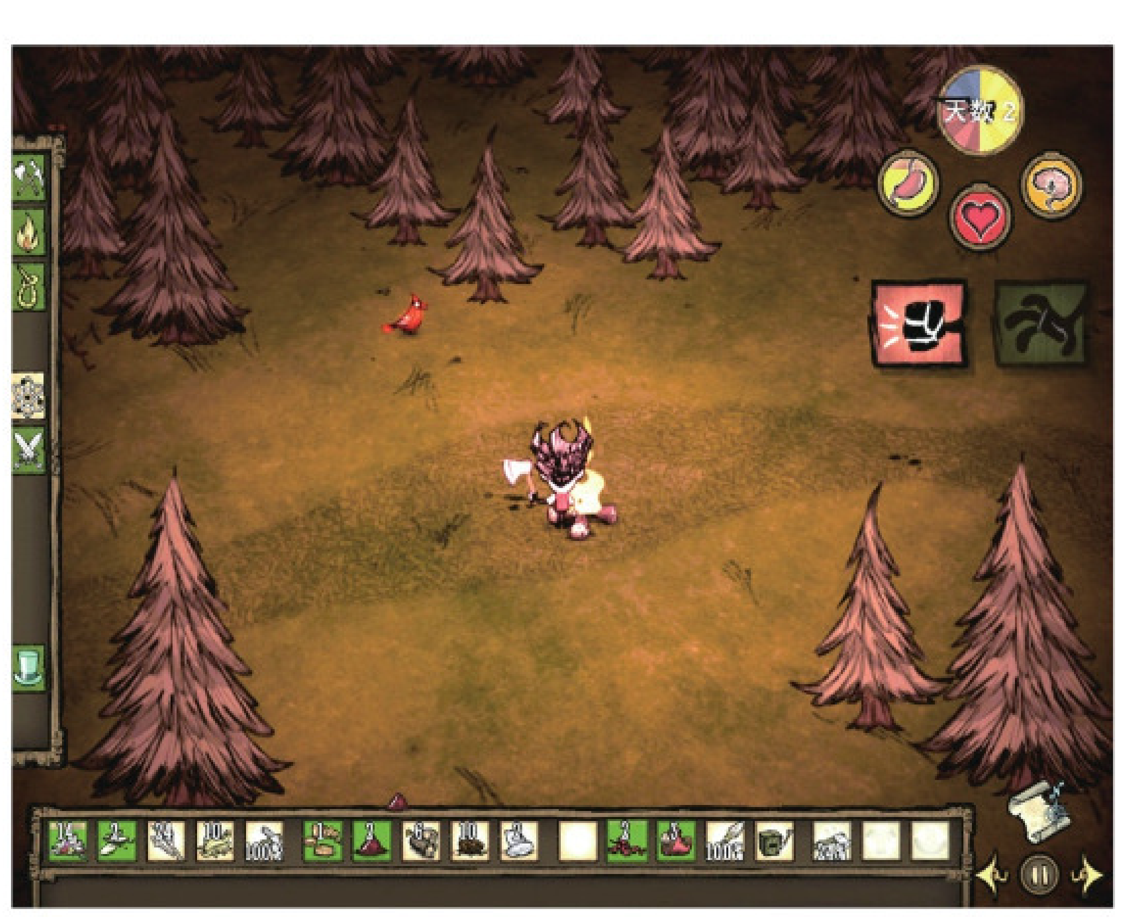
只从卖相来看，《崩溃大陆》就像那些已经滥大街的像素游戏一样，用马赛克堆积出一个带着复古风的奇异世界。简单的构图和微小的人物并没有多少“真实性”可言，而整个大陆的元素也充满许多的“重复性”。游戏给人的第一印象或许是“又一个翻版的《我的世界》”。但实际进入游戏之后，我们会有不同的体验。

《崩溃大陆》的核心在于“冒险”而非“生存”。如果玩过《饥荒》，我们会对生存的不易有充分的体会。除了要注意自己不被饿死之外，还要时时关心自己的精神值。天夜了就要尽量回家，不能在怪物巢穴附近过夜，面对严冬酷暑还得囤积食物。还有讨厌的“猎狗来袭”与“季节Boss”。《饥荒》游戏用种种生存设定捆绑了玩家，让喜欢冒险的玩家没有办法畅快淋漓地与Boss大战一场。当然与此对应的，《饥荒》也没有设计太多的野外生物。当玩家熟悉了几种常见的危险之后，基本上就能在《饥荒》的世界应对自如了。

《崩溃大陆》看起来就像是为了满足冒险玩家而制作出来的。在《崩溃大陆》的世界里，玩家可以像在大多数其他生存游戏里一样探索、收集、冒险。令人愉悦的是，玩家不必担心找不到浆果丛或是黑夜降临。《崩溃大陆》的世界里没有饥饿或精神值之类的设定，也没有体力条或疲劳度的设定，玩家只要照顾好自己的一管血条就能“仗剑走天涯”了。黑夜降临虽然画面会变暗并出现白天不会出现的怪物，但玩家依然可以大杀四方。同时，玩家也不必再为自己的背包装不下材料而烦恼。游戏的制作方在这些方面完全摆脱了《我的世界》的束缚，让玩家可以把更多的精力放在冒险、探索与刷怪上去。



游戏有自然循环规律，玩家可以植树维持可持续发展


晚上需要生火做饭，要时刻注意自己的饱食度和精神值

为了增加刷怪的收益，制作方还把许多“配方”绑在怪物身上。配方不再只是通过基地的科技去解锁，而是可以通过刷怪来取得。当玩家带着配方回到自己的“家”之后，按这些配方制作装备，生成的装备等级是随机的。随机制作的好处是进一步调动玩家刷怪的积极性。同时，对习惯了打材料升星升级的中国玩家来说，能够摆脱各种宝石靠脸来刷装备确实是一股新风。

“活下去”与游戏性

从生存游戏标配的角度来说，《崩溃大陆》很像是一款“偷懒”的生存游戏。不对角色的生存做出限制，这是变向地给玩家开挂放水，让玩家在游戏世界变得更加轻松。但从游戏性的角度来说，为什么一定要用生存的“柴米油盐”来禁锢玩家的双手呢？

当然，这些柴米油盐的日常在游戏中是有作用的。虽然砍棵树挖个矿都是重复的机械劳动，但正是这些工作给玩家在生存游戏中带去了“沉浸感”。玩家通过这些熟悉又陌生的活动去感受生存，而饥饿度、精神值等设定也不仅仅是限制玩家提高游戏难度，它们同样能够带来沉浸式的游戏体验。对于生存游戏来说“活下去”就是游戏性。如果玩家什么也不做就能活下去，那生存游戏就失去“生存”的意义了。

然而《崩溃大陆》并没有因为在生存方面的设计不足而被玩家讨厌。相反，评论区中出现更多的是“好玩停不下来”的评论。玩家很享受这个无所拘束的世界，这个死后不用重新来过的世界，这个满地图爬满怪物的世界。

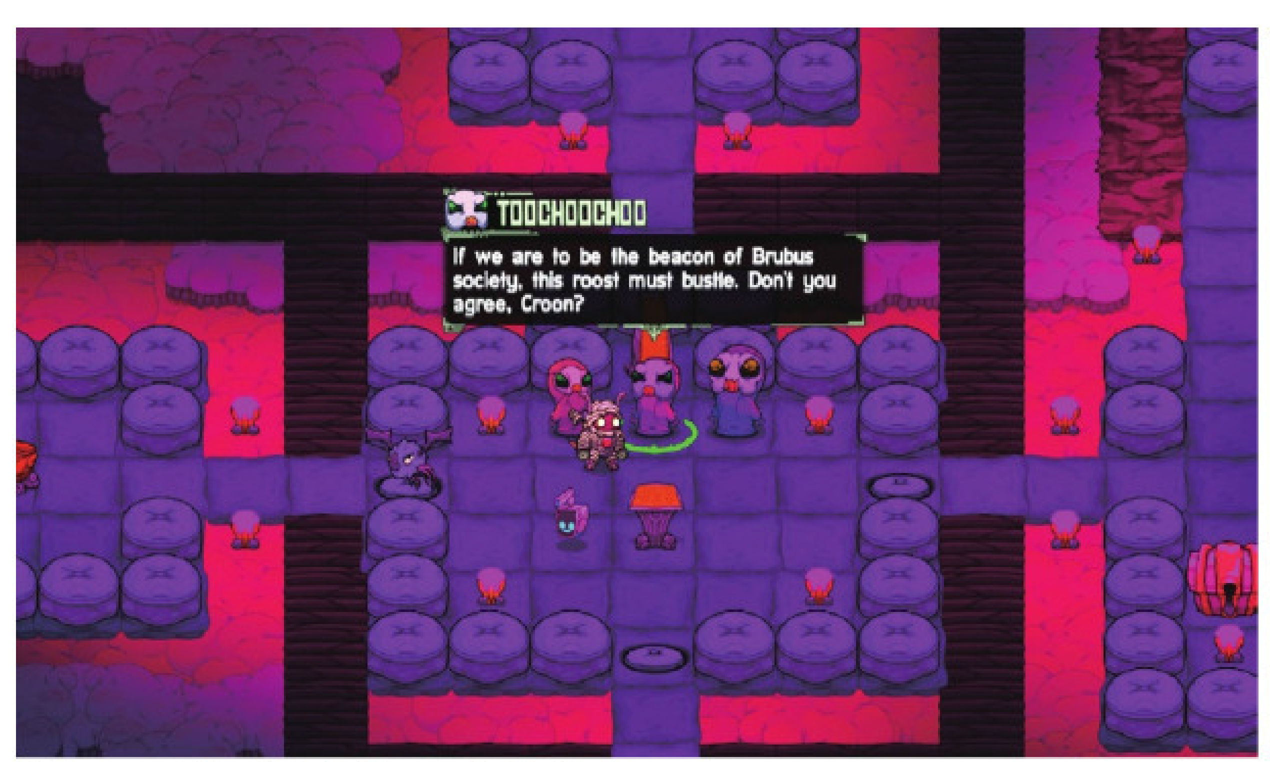
我们可以从另一个角度去理解，生存游戏的核心在于生存，但并不是每个玩家都喜欢种田采蘑菇的生活。有的玩家天生是“战斗民族”，就是想跑出门去大杀四方，把地图上所有的活体生物都杀个精光，我们不能说想要战斗的玩家就是不正常。看看隔壁的各种ARPG和ACT不都是在屠杀中渡过的吗？所以《崩溃大陆》的制作人果断地剪掉了生存游戏中他觉得碍手碍脚的那些设定，为玩家呈现了一个他心中的“崩溃大陆”。

有时候“生存”只是一块徒有其表的遮羞布。在《我的世界》火了之后，无数同类游戏纷至沓来，都披上“生存冒险沙盒游戏”这样一件外衣去掩饰游戏贫瘠的内容。《饥荒》虽然给了玩家种种限制，但游戏的深度与广度足够，Boss的特色也鲜明。即使扯开生存的这件外衣，依然有丰富的探险元素。而《崩溃大陆》干脆就没有披上生存的外衣，直接将一个可以自由冒险的世界呈现在玩家面前，让玩家肆意探索。与其说制作方对自己创建的世界信心满满，不如说制作方急于把自己的世界送到玩家眼前。当我们了解到本作主要制作人是在罹患癌症的情况下制作出这款游戏的时候，似乎就更能够理解这份急切之情了。让那些与游戏核心无关的设计都见鬼去，只留下有趣的部分。事实证明，《崩溃大陆》这样做是成功的。

在《崩溃大陆》制作方BS的公司简介里只有简短的一句话，大意是“三兄弟组成的这家独立工作室以严谨的技术制作时髦有趣的游戏。”或许没有那癌症就不会产生这样一款游戏。游戏是在他与时间赛跑的过程中被制作出来的。也许对制作人来说，制作这款游戏就是一次对“活下去”的证明。P



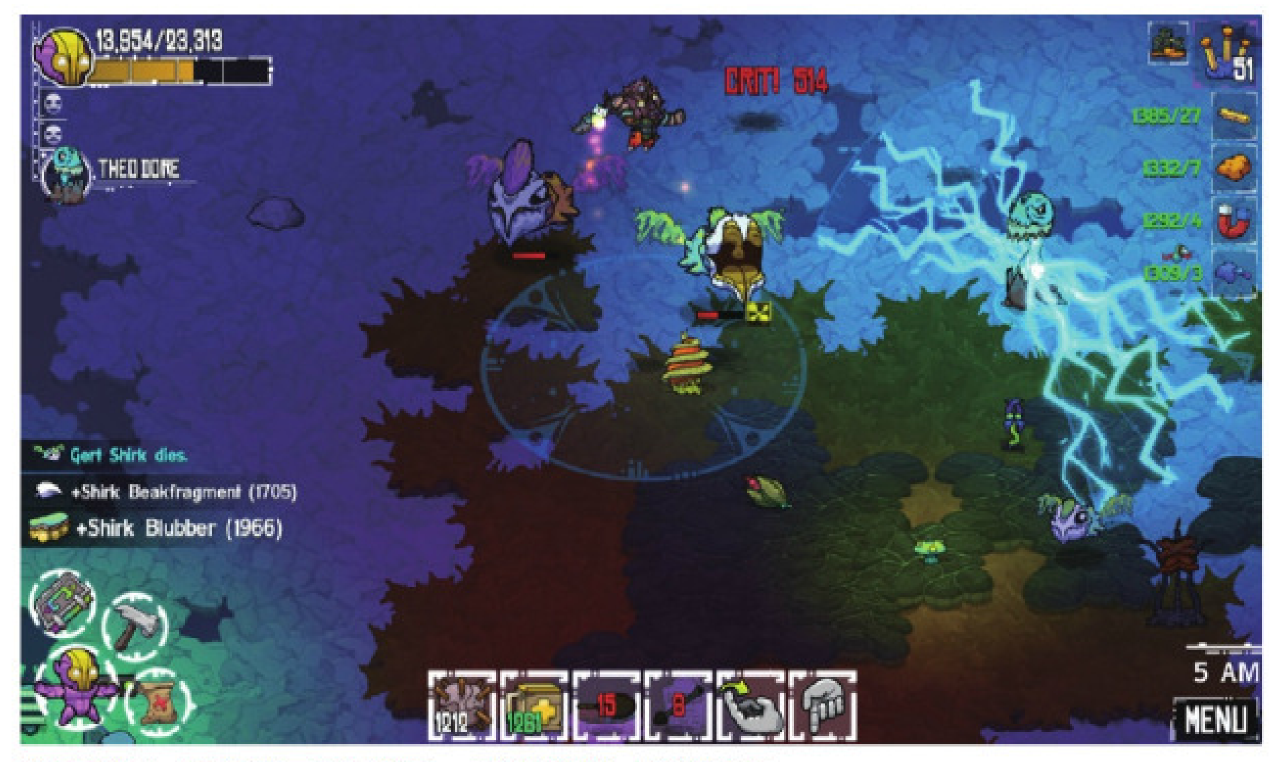
《崩溃大陆》以一个充满危险生物的异世界为背景



地图不是随机生成也许是最大的遗憾了吧



不用再管食物多寡，可以安心打怪



到了晚上也不用回家吃饭，可以继续大杀四方

双生
《我叫MT3》和《神雕侠侣》的隐秘关系

文丨触乐网 高洋



1月28日，乐动卓越旗下的著名游戏作品《我叫MT3》开启测试。

和获得成功的“我叫MT”系列前两作不同，据新闻报道，该系列的第三部作品并非由乐动卓越自主研发，而是交给了另一家公司——豹风网络。

豹风网络成立于2008年，2015年12月挂牌新三板。代表作品是2013年推出的的《黑暗光年》，那是一款横版格斗游戏。

乐动卓越当然不会轻易把鸡蛋放在别人的篮子里。乐动卓越和豹风网络存在紧密的资本联系，豹风网络在新三板上市时，认购第一和第二分别是乐动卓越和乐动卓越控制的机构。除了《我叫MT3》之外，豹风网络目前还在为乐动卓越开发其从韩国获得授权的小说改编游戏《龙族》。

但一位豹风网络的员工向触乐透露，之前乐动卓越的确将《我叫MT3》的IP授予过该公司，但由于开发周期过长等原因，目前测试的《我叫MT3》并非豹风网络开发。

■ 邢山虎先生在《我叫MT2》发布会上说“不要糟蹋黄金IP”

2014年，乐动卓越曾为《我叫MT2》的发布举办盛大的发布会，那次发布会上，乐动卓越宣布了一系列惊人的消息，包括《我叫MT2》最终代理给腾讯进行运营，并在发布会当天宣布开启限量测试。

在《我叫MT2》的发布会上，乐动卓越CEO邢山虎先生曾说：“不要糟蹋黄金IP，如果做得不好，就叫什么前传、外传，做得好，就叫MT2。”

如今，冠上系列第三代正统名号的《我叫MT3》显然得到了乐动卓越的认可，这是他们想要的。

但大量指责自《我叫MT3》面市时始就围绕着这款作品，其中最大的指责是该作品“几乎像素级”模仿了网易出品的《梦幻西游》手游版。从玩法，到系统，到UI排列，甚至到首充活动赠送的物品，《我叫MT3》都和《梦幻西游》手游版毫无区别。

但《我叫MT3》的尴尬远不止表面上看到的那些。触乐得到消息称，作为目前手游领域最赚钱的IP之一、著名游戏公司的重磅之作，《我叫MT3》的游戏包体中出现了大量来自其他游戏的资源文件。

■ 《我叫MT3》的安装包中出现了武侠游戏才会出现的技能音效

触乐记者试图复现此点，当我们将《我叫MT3》的安装文件解压缩后，这一怀疑在目录assets/artres/sound

下得到了证实。

在《我叫MT3》的skill文件夹中，出现了anranxiaohunzhang（黯然销魂掌）、bamendingxing（八门定星）、banmasuo（绊马索）、budongchan（不动禅）等只有武侠游戏才会出现的技能音效命名。众所周知，《我叫MT3》继承了暴雪《魔兽世界》的世界观，被魔法与圣光笼罩的艾泽拉斯大陆上并没有这些来自古老东方的神秘力量。

触乐发现，这些素材来自另一款游戏——完美世界开发的《神雕侠侣》。

我们将《我叫MT3》与《神雕侠侣》的音效文件进行了详细的比对，在sound目录下，共有chat、monster、music、skill和ui五个音效文件夹，其中monster、skill、ui三个文件夹中所有素材文件与《神雕侠侣》完全一致，包括文件命名和文件数量，几乎一丝不差。我们抽取比对了两者部分音效文件的MD5值，MD5相同，确认是相同的文件。

不只是音效素材相同，《我叫MT3》中还有其他令人费解的文件。

在《我叫MT3》ipa文件解包后的Payload/mt3.app/patcher.xml文件中，同样出现了“大理段氏”“全真教”这样令人费解的文字。

触乐咨询了数位程序员，patcher.xml的功能和游戏内的某些文字的显示有关。《我叫MT3》中不可能出现“全真教”、“大理段氏”等内容。经比对，该文件内容也与《神雕侠侣》patcher.xml文件内容一致。其中“神雕侠侣”均被替换为“我叫MT3”，但似乎处理得过于粗糙，除此之外的其他文字没有任何修改。

此外，在《我叫MT3》的lastserveraccount.ini文件中，出现了一个叫做“叶盛”的测试服务器名字。经触乐采访证实，完美确实有一位叫做“叶盛”的程序员，其也的确曾经参与神雕手游项目。这个文件仿佛是又一个没有清理干净的痕迹。

在这些直接的雷同之外，《我叫MT3》与《神雕侠侣》在程序结构上也几乎一致。

乐动卓越在游戏的封测说明中声称“游戏处于封测阶段，部分素材未来可能会替换”，但这很难解释我们看到的一切。

触乐请求一位资深程序员对比这些文件，这位程序员告诉我们，“从他们两个包里面无数雷同的文件名来说，代码框架一定是同一个，引擎用的也是相同的引擎。如果是同一家公司不同项目换皮的话，这样非常常见。如果是不同公司这么做，只能说明是其中一家公司带着项目跑到另外一家公司，然后换下素材和修修改改代码就出项目了。”

一些消息向我们指出，在国内游戏行业，不同项目的代码泄露已经非常普遍——在端游时代，单款游戏开发成本高昂、生





左图为《梦幻西游》，右图为《我叫MT3》，后者仿佛是前者在艾泽拉斯位面的忠实映射

Administrator ▸ 下载 ▸ wojiaomt3 ▸ assets ▸ artres ▸ sound ▸ skill

工具(T) 帮助(H)

共享 ▾ 新建文件夹

名称	修改日期	类型
anranxiaohunzhang.mp3 黯然销魂掌	2016/1/26 星期...	媒体文件 (.mp3)
bamendingxing.mp3 八门定星	2016/1/26 星期...	媒体文件 (.mp3)
banmasuo.mp3 绊马索	2016/1/26 星期...	媒体文件 (.mp3)
budongchan.mp3 不动禅	2016/1/26 星期...	媒体文件 (.mp3)
buqu.mp3	2016/1/26 星期...	媒体文件 (.mp3)
dangtoubanghe.mp3	2016/1/26 星期...	媒体文件
danuoyi.mp3	2016/1/26 星期...	媒体文件 (.mp3)
daozhuanlunhui.mp3	2016/1/26 星期...	媒体文件 (.mp3)
diukuiqijia.mp3	2016/1/26 星期...	媒体文件 (.mp3)
duohun.mp3	2016/1/26 星期...	媒体文件 (.mp3)
fangxiatudao.mp3	2016/1/26 星期...	媒体文件 (.mp3)
feilongzaitian.mp3	2016/1/26 星期...	媒体文件 (.mp3)
fennu.mp3	2016/1/26 星期...	媒体文件 (.mp3)
hamafeitian.mp3	2016/1/26 星期...	媒体文件 (.mp3)
hamaxizhu.mp3	2016/1/26 星期...	媒体文件 (.mp3)
hongshuishu.mp3	2016/1/26 星期...	媒体文件 (.mp3)
huichunshu.mp3	2016/1/26 星期...	媒体文件 (.mp3)

这些素材来自另一款游戏——完美世界开发的《神雕侠侣》

patcher.xml

```
<child id="852" name="大侠，华山论剑近在眼前，正当勤练武功才是，莫非真要就此离去？"/>
<child id="853" name="暂且别过"/>
<child id="854" name="点错了"/>

<child id="900" name="与他人共享账号可能让您失去它"/>
<child id="901" name="官方暂不支持玩家间的交易，请警惕风险，预防受骗"/>
<child id="902" name=""邀请好友"将使你获得丰富的回报"/>
<child id="903" name="你可以通过提升宠物技能等级增加该技能攻击目标数量"/>
<child id="904" name="帮派修炼可以大幅提升你的属性"/>
<child id="905" name=""大理段氏"侠客的治疗技能会使您的队伍更加持久"/>
<child id="906" name=""全真教"的侠客通常是对抗封印的最佳选择"/>
<child id="907" name="你可以取消自动战斗来决定需要释放的招式"/>
<child id="908" name="你可以使用"阵法元素"激活"阵法"来提升队伍的整体战斗力"/>
<child id="909" name=""血脉提升"能让你的宠物更加强力"/>
<child id="910" name="做完"帮派昌隆任务"记得去帮派领地领取"帮贡"哦"/>
<child id="911" name="达到一定级别可以去临安中心的"宠物迷城"抽取更高级的宠物"/>
<child id="912" name="加强"宠物技能"可去"宠物迷城"抽取宠物，获得"宠物技能书"来升级技能"/>
<child id="913" name="在野外参加阵营pk可以有概率从敌人身上得到"阵法元素""/>
<child id="914" name="威望达到本阵营的前100可以次日领取阵营奖励"阵法元素"和"银两""/>
<child id="915" name="神雕门下的任务为野外pvp区域攻击紫色怪物"/>
<child id="916" name="你可以通过"江湖"-"帮派"-"回帮派"回到"帮派领地""/>
<child id="917" name="非同一阵营的做主线任务，无法传送到pvp区域"/>
<child id="918" name="帮贡任务可以通过刷星评价来提高获得的经验与帮贡"/>
<child id="919" name="帮贡任务每周可完成50次，每周一0点刷新"/>
<child id="920" name="找帮派总管每天可以拿银两换取一定的帮贡"/>
<child id="921" name="帮主找帮派总管可以消耗20元宝来进行群邮件消息"/>
<child id="922" name=""退出帮会"帮派技能不会消失"/>
<child id="923" name="退出帮会会减少一部分帮贡"/>
<child id="924" name="放弃任何任务可以点右下角的加号，点击任务栏"放弃""/>
<child id="925" name="使用"离线挂机"功能也能获得经验哦"/>
```

艾泽拉斯为什么会有全真教和大理段氏？

命周期长且收益高，游戏公司对程序代码管理严格，大部分重要项目通常在内网环境进行开发，同时采用各种手段防止程序员将代码外泄。但在手游时代，游戏开发难度低，生命周期短，且能否赚钱的重点基本不在技术，而是在IP、运营、渠道等因素上，离职员工把代码顺手带到新公司，重新做项目已经成为一个较为普遍的事实。

■ 从某种程度来说《神雕侠侣》也模仿了《梦幻西游》

某种程度而言，《神雕侠侣》（端游）也正是模仿《梦幻西游》的产物。

同样作为一款回合制游戏，《神雕侠侣》在端游面世之初就被玩家拿来频频与《梦幻西游》比对，17173神雕侠侣专区甚至有一篇文章直接指出了《神雕侠侣》端游在数值上和《梦幻西游》的关系——一切乘以2。

《梦幻西游》中1点体质=5点生命(3种族平均)+0.3灵力(灵力相当于内功伤害和防御)+0.1速度，《神雕侠侣》中1点体质=10点生命+0.6内功伤害+0.6内功防御+0.1速度；《梦幻西游》中1点魔力=3点蓝(3种族平均)+0.7灵力，《神雕侠侣》中1点内力=6点蓝+1.4内功伤害+1.4内功防御，诸如此类。

在游戏职业上，两者也存在着明显的对应关系，在17173论坛，一篇帖子指出了《神雕侠侣》端游与《梦幻西游》在职业上的一一对应，西域密宗对应狮驼岭，白驼山庄对应魔王寨，大理段氏对应化生寺，古墓派对应龙宫，等等。

如果将《神雕侠侣》端游与《梦幻西游》作对比，大概会让人得出“国产回合制网游已经无法脱离《梦幻西游》的影子”的结论。《神雕侠侣》手游继承了端游的主要数值和玩法，进行了一定简化，而《我叫MT3》所做的，就是在这个模板的基础上再加工，抹去一切前者与《梦幻西游》不同的差异化设计，将自己变为《梦幻西游》在艾泽拉斯位面的忠实映射。

■ 所以……

乐动卓越创始人和CEO邢山虎先生在多个采访中曾提到——开发《我叫MT》时是乐动卓越最为艰难的时刻，当时他们着手进行着两个项目，一个是《我叫MT》，一个是模仿《智龙迷城》的项目。现有资源无法同时支撑项目，他在抉择之后，选择停掉《智龙迷城》项目，最终《我叫MT》获得了成功。

《我叫MT》给乐动卓越带来了大量的财富，这些财富没有带来更宽松从容的开发环境，游戏成功带来的启示也没能让他们推出更激动人心的游戏，乐动卓越此后的产品反而深深陷入了模仿与换皮的窠臼。不仅如此，对待游戏，他们正在失去基本的耐心与诚意，就像大多数国内公司那样，我们看到的《我叫MT3》，只是一个流水线工厂里拿废料拼凑起来的产物，看不到任何属于游戏设计的闪光。

《我叫MT》获得成功时，邢山虎先生曾接受媒体采访，面对媒体“如何看待《我叫MT》山寨品”的提问，他列出了《我叫MT》的种种不可复制的优势，来强调山寨不会获得成功。邢山虎先生说出了自己的见解：“山寨游戏成功，还是有难度，除非命好。那些山寨的兄弟们可能还没想明白，于是先山寨再说。”

在决定立项《我叫MT3》的时候，邢山虎先生又是否想明白了？ P

patcher.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-16"?>
<text>

  <child id="1" name="创建HtmlView控件失败!" />
  <child id="2" name="加载Launcher资源包失败!" />
  <child id="3" name="无法启动更新(%1!lu!)!" />
  <child id="4" name="同时打开的神雕侠侣客户端已达到上限: \n\n%1!s!\n\n" />
  <child id="5" name="启动客户端失败(%1!u!), %2!s!(%3!u!): \n\n    %4!s!\n\n请尝试对客户端进行版本验证或重新安装客户端程序。" />
  <child id="6" name="启动客户端失败(%1!u!): \n\n    %2!s!\n\n请尝试对客户端进行版本验证或重新安装客户端程序。" />
  <child id="7" name="更新过程正在修改本地文件! 强行终止会导致文件内容被破坏, 严重时可能还会导致程序无法正常启动。您确定要退出吗? " />
  <child id="8" name="更新过程正在进行中! 您确定要退出么? " />
  <child id="9" name="请从launcher启动,然后才能执行手动更新! " />
  <child id="10" name="神雕侠侣更新包(*.%1!s!)|*.%2!s!;*.zip|所有文件(*.*)|*.*||" />
  <child id="11" name="更新失败! 更新线程没有成功启动, 请重新尝试." />
  <child id="12" name="版本验证失败! 没有成功启动版本验证工具, 请重新尝试." />
  <child id="13" name="创建进程失败%1!s!:\n%2!s!" />
  <child id="14" name="正在进行后台更新。请放心, 不会影响您当前的游戏进程! " />
  <child id="15" name="有新版本需要更新! " />
  <child id="16" name="已经是最新版本! " />
  <child id="17" name="您的客户端版本不完整,强烈建议您执行版本验证! " />
  <child id="18" name="有新版本需要更新! \n请从launcher启动,然后才能执行版本更新! " />
  <child id="19" name="亲~本次更新较大! 推荐您点击&quot;是&quot;进行自动更新, 或者&quot;否&quot;进入补丁包下载页面。" />
  <child id="20" name="正在使用补丁包自动更新客户端..." />
  <child id="21" name="正在自动更新客户端..." />
  <child id="22" name="当前客户端存在问题! 是否修复客户端? " />
  <child id="23" name="正在修复客户端..." />
```

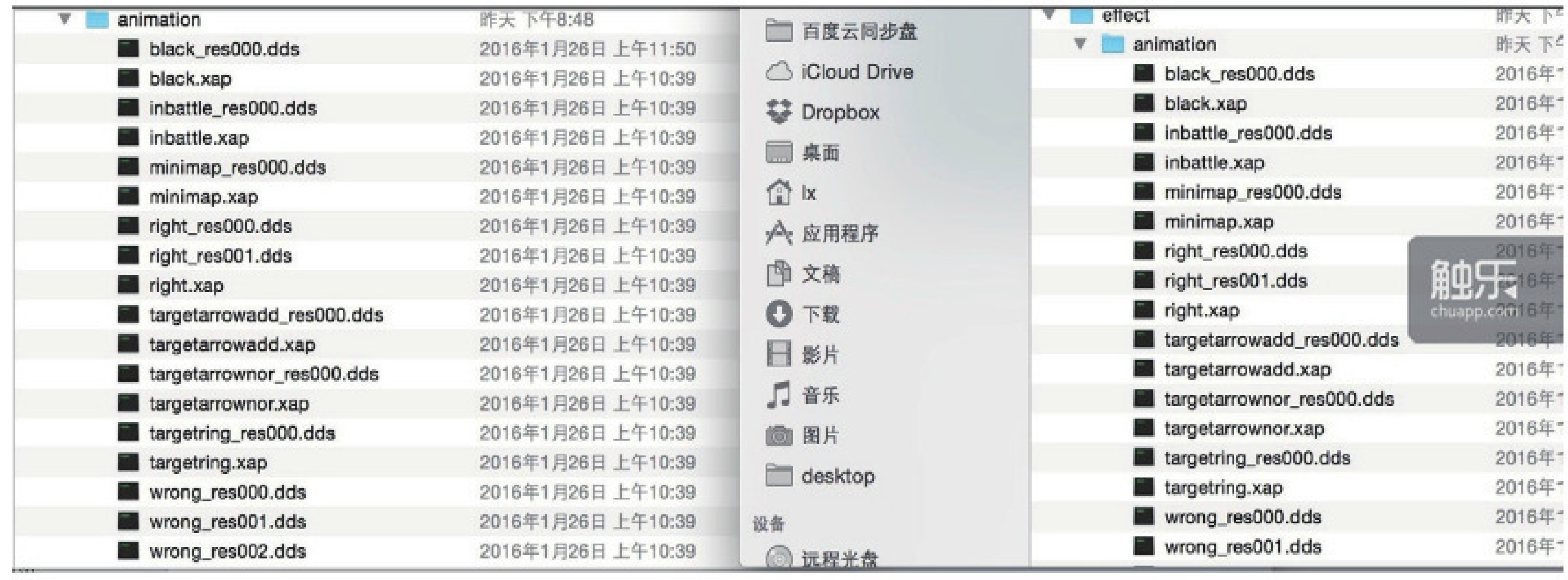
patcher.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-16"?>
<text>

        <child id="1" name="创建HtmlView控件失败!" />
        <child id="2" name="加载Launcher资源包失败!" />
        <child id="3" name="无法启动更新(%1!lu!)!" />
        <child id="4" name="同时打开的我叫MT3客户端已达到上限: \n\n%1!s!\n\n" />
        <child id="5" name="启动客户端失败(%1!u!), %2!s!(%3!u!): \n\n    %4!s!\n\n请尝试对客户端进行版本验证或重新安装客户端程序。" />
        <child id="6" name="启动客户端失败(%1!u!): \n\n    %2!s!\n\n请尝试对客户端进行版本验证或重新安装客户端程序。" />
        <child id="7" name="更新过程正在修改本地文件! 强行终止会导致文件内容被破坏, 严重时可能还会导致程序无法正常启动。您确定要退出吗? " />
        <child id="8" name="更新过程正在进行中! 您确定要退出么? " />
        <child id="9" name="请从launcher启动,然后才能执行手动更新! " />
        <child id="10" name="我叫MT3更新包(*.%1!s!)|*.%2!s!;*.zip|所有文件(*.*)
        <child id="11" name="更新失败! 更新线程没有成功启动, 请重新尝试." />
        <child id="12" name="版本验证失败! 没有成功启动版本验证工具, 请重新尝试." />
        <child id="13" name="创建进程失败%1!s!:\n%2!s!" />
        <child id="14" name="正在进行后台更新。请放心, 不会影响您当前的游戏进程! " />
        <child id="15" name="有新版本需要更新! " />
        <child id="16" name="已经是最新版本! " />
        <child id="17" name="您的客户端版本不完整,强烈建议您执行版本验证! " />
        <child id="18" name="有新版本需要更新! \n请从launcher启动,然后才能执行版本更新! " />
        <child id="19" name="亲~本次更新较大! 推荐您点击&quot;是&quot;进行自动更新, 或者&quot;否&quot;进入补丁包下载页面。" />
        <child id="20" name="正在使用补丁包自动更新客户端..." />
        <child id="21" name="正在自动更新客户端..." />
        <child id="22" name="当前客户端存在问题! 是否修复客户端? " />
        <child id="23" name="正在修复客户端..." />
```


触乐 chuapp.com

左为《神雕侠侣》，右为《我叫MT3》，两份文件唯一的区别是名字被替换了



我们比对了《我叫MT3》与《神雕侠侣》的各个文件结构，这只是冰山一角


《神雕侠侣》手游在《梦幻西游》手游之前发布，尚有一些自己的思考

《皇室战争》和它开启的未来
充满机会的即时对抗领域

文 | 触乐网 高洋



在经历了两款作品的失败之后，没有人会否认Supercell新作《部落冲突：皇室战争》将会成为这家公司第四款享誉全球的成功作品。

上架一月不到，这款仅在加拿大、中国香港等地区App Store进行小规模测试的新游戏短时间内就获得了大量的关注，在所上架地区的畅销榜中几乎全数位列前十，哪怕是在既没在中国大陆地区上架、也没有中文版本的前提下，游戏贴吧已经有了1万多人的关注和7万多的发帖，百度搜索指数在4000左右上下浮动。

Supercell显然察觉到了这一点，也许这款游戏的表现已经足够完美、不需要更多的修改和打磨，也许是为了抢占市场，他们以比以往更快的速度宣布了这款游戏的正式上线日期——就在三月份，全球同步上架，距离游戏上线测试不到两个月（《海岛奇兵》从测试到正式上线花了半年多），游戏的中国区安卓版也火速敲定了代理，不出意外地给了昆仑。

在App Annie发布的报告中，《皇室战争》在测试期的收入是《海岛奇兵》同期收入的四倍。

一切都在表明，是的，就是它了。

■ 为什么是《皇室战争》?

关于这款游戏的相关设计的分析如今已经汗牛充栋，对大部分玩家而言，原因非常直观——因为足够好玩。对于从业者而言，他们会关注更深的设计层面的东西。而我要表明的是，这将不是一篇对于《皇室战争》这款游戏本身进行分析的文章，而是对一些现象提出讨论。

首先需要明确的一个共识是，在Supercell眼中，成功的定义和普通的厂商不大一样。《部落冲突》《Hay Day》《海岛奇兵》三款产品的连续成功给这家芬兰的手游大厂立下了极高的门槛，这三款游戏的成功当然离不开运气的成分，但我们也应当注意到，Supercell对“机会”的敏锐度比大多数开发者和公司都要高得多，每一款成功产品背后，你都能感受到明确的设计思路——Supercell始终在敏锐地寻找那些可能制造“流行”的元素。

Supercell要做的不是广义上“好玩的”游戏，而是能够迅速突破市场、被大众认可、获得广泛成功的游戏，这两者当然并不矛盾，但达成后者远远比做出一款“好玩”的游戏要困难的多。在手游市场，现象级的成功往往意味着对一个细分领域的全面突破，这考量的不仅仅是游戏的设计能力，还包括市场判断能力。

换句话说，Supercell始终在寻找下一个市场的爆点。

一些历程在PC游戏中已经走过了一遍——当人们厌倦了漫长的、同质化的大型MMO，快节奏与真人对抗的即时对抗类游戏迅速占领了市场。这件事情在手游领域也正在发生。

如果我们分析2015年以来整个移动游戏市场的走势，不难得出一些趋势——越来越多的手游正在脱离单机化，各类RPG、ARPG、甚至卡牌手游都在尝试加入更多即时互动的内容，在一

些手游中，即时匹配的线上PVP已经成为标配，手游中的社交正在从单纯的排行榜与分享行为转变为更复杂的交互形式。同时，大量MOBA手游开始涌现。

Supercell非常聪明地把住了这条将成为未来主流的脉络，他们知道机会在这里，这个正在新兴的领域依然隐蔽，还没有出现真正的王者。大多数的人们依然被游戏的类型和跟风的习性遮蔽双眼，但Supercell避开了这条妄道——没错，我说的是MOBA，很少有人会坚持认为（即便在一些MOBA手游获得市场的前提下），MOBA的内核在手游时代应该有完全不同的演绎，大多数MOBA手游试图在形式上复现端游，但这很可能是一条错误的道路，操作的问题永远无法真正解决，将为40分钟游戏所设计的玩法框架强行压缩到20分钟，乐趣的缩水远远不止一半。快节奏、快速反馈、真人对抗，这些要素在移动端都应该用属于手游的方式来呈现。

在数周之前，我们曾编译一篇来自Gamasutra的文章，那篇文章表达了一些类似的观点，文章将《皇室战争》与《虚荣》进行对比，认为《皇室战争》才是未来的“MOBA”手游主流，虽然我觉得将《皇室战争》归为MOBA过于牵强，但我认同《皇室战争》才是未来的结论。如果说端游与手游的发展存在一个进度条，那么MOBA游戏在端游的成功，与《皇室战争》在手游领域的成功，在这个进度条上就是一个完全对应的关系——它们都将开启一个全新的时代。

■ 一个全新的时代——什么时代？

《皇室战争》不是Supercell在即时对抗方向的第一个尝试，他们上一款已经关闭的“失败之作”《Smash Land》同样主打即时对抗，相比《Smash Land》，《皇室战争》去掉了所有PVE内容、游戏节奏更快、拥有更明确的策略深度，简而言之，更易于上手，更难于精通。

比较幸运的是，Supercell在该方向的第二次尝试大获成功，证明了他们的设计能力，也证明了他们对市场的判断。

而当我说《皇室战争》正在开启一个全新的时代，实际上，我是在说，抛弃繁复数值养成、以即时对抗为重点的手机游戏在未来拥有极大的机会，其中能孕育的绝不止一个两个现象级游戏。

作为一个玩家，我渴望更多这样的游戏出现，《皇室战争》完全不能满足我的胃口，而作为一个从业者，理性的思考告诉我，已经是时候了。无论是硬件条件，还是玩家群体的成熟程度，《皇室战争》受到的广泛欢迎证明已经是时候了（最重要的是，它提出了这种玩法模式下一种可行的商业模型）。

不少业内认为，接下来将迎来一波《皇室战争》的山寨热潮。但这一次的情况与以往不同，《皇室战争》固然宣告了一个新时代的到来，但它只是声音最大，位置也站得最高的那个，在探寻“MOBA精神”如何在移动端复现的道路上，早已有人上路。

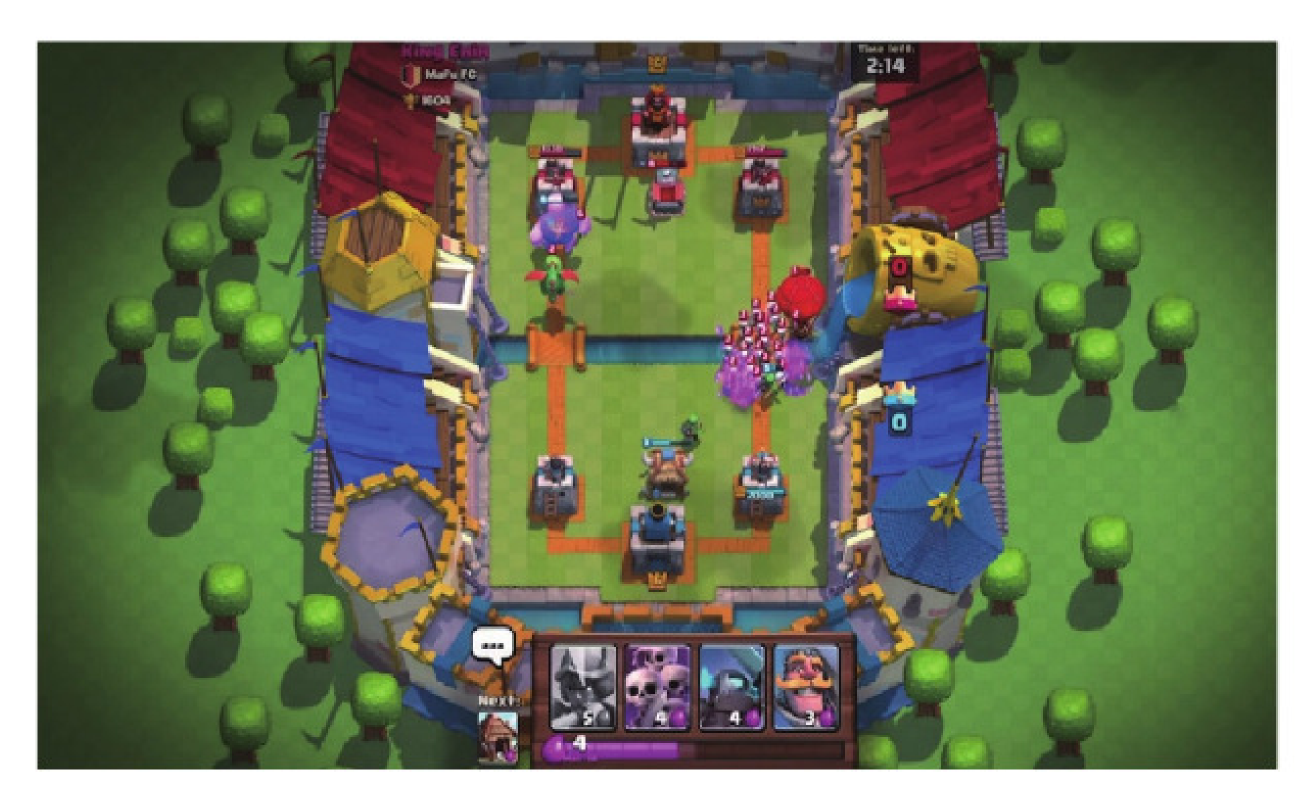
如果你关注业界新闻，你会发现一个有趣的现象——在《皇室战争》发布以后，不到一个月的时间，就有不少玩法相似的“模仿者”纷纷冒头。比如Nexon日前公布宣传视频的冒险岛IP改编新作《Project MNP》，又比如雷亚的新作《伊甸之魂》，后者由于玩法机制相似，为了洗清模仿嫌疑不得不提前公布以证清白。

早在一年多以前，我曾经试玩过上海一家名为热泛的团队所制作的《元素狂潮》Demo，包括士兵与建筑卡牌设计在内，在玩法和机制上，这款游戏和《皇室战争》也几乎有着完全相同的要素，但相对于《皇室战争》的纯粹PVP玩法，《元素狂潮》没敢迈开步伐，依然保守地设计了完整的PVE关卡。

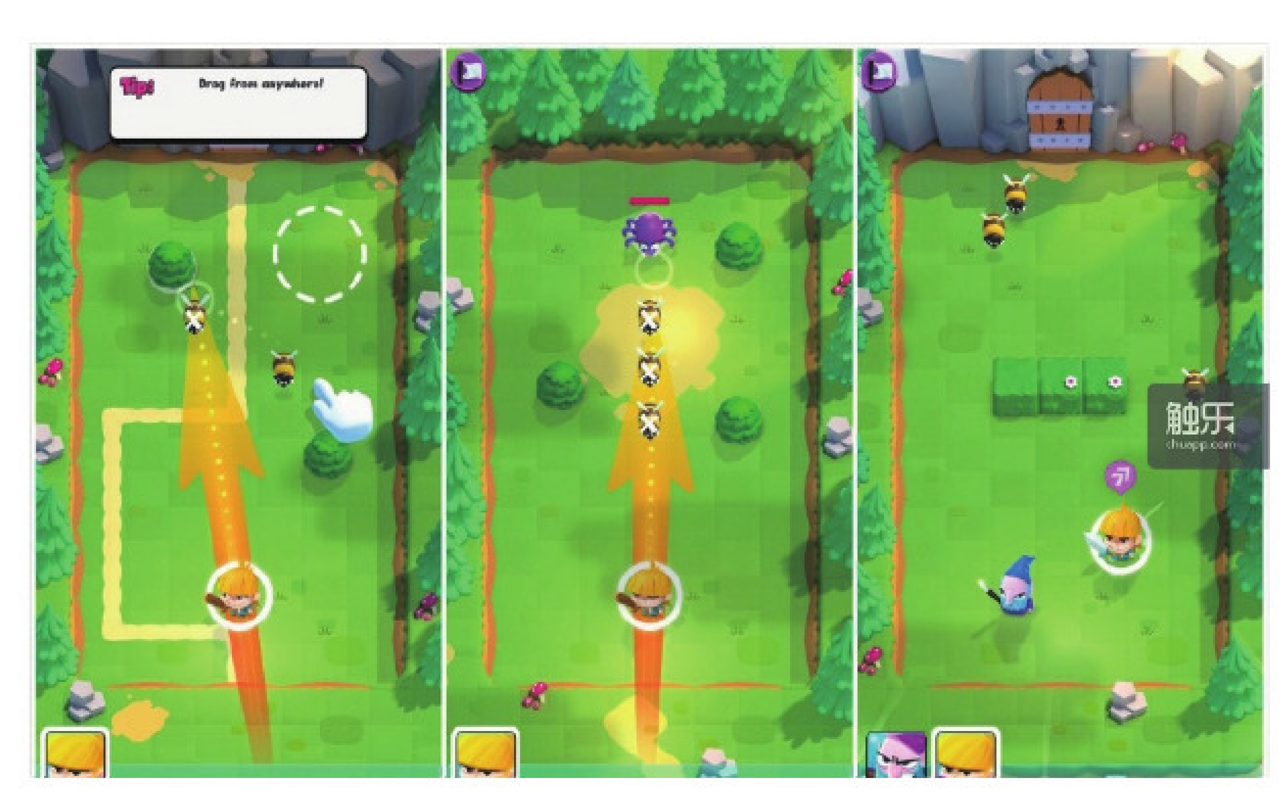
我的另一位颇有想法的制作人朋友，在两月前给我看了他们正在立项的一个新Demo（当时《皇室战争》还未发布），具体玩法与《皇室战争》不同但资源系统的设计完全一样（通过卡牌来释放技能，卡牌不断补充，卡牌法力消耗不同，法力池随时间增长），最重要的是，这同样是一款强调即时对抗的游戏，在实现上甚至比《皇室战争》还要激进得多，他们最初便计划加入多人对多人的对抗玩法。这位制作人朋友始终相信，在手游上，即时对抗和竞技同样是发展的必然趋势。不过出于种种考虑，这个项目最终并未确立，直到《皇室战争》出现，他们觉得即时策略对抗类游戏可以做了。

很显然，这些在某些方面的惊人相似并非模仿，而是一种或多或少的共识。一些敏感的开发者们已经嗅到了未来的走向，但Supercell走在他们的最前面，或者说，在设计能力、品牌影响力、恰好的时机、打破常规的勇气等多种因素的综合作用下，Supercell的《皇室战争》成为了这个未来的开启者。

我同时也期待，在接下来看到更多抛弃传统数值框架、在玩法上带来惊喜、为移动端原生设计的即时对抗游戏，而不是拙劣的模仿品（或者照搬端游的移动MOBA们）。当然，这显然会给国内游戏公司们带来一些挑战，在这类游戏的设计上，以往的成功数值网游经验将会毫无用武之地，风险极大。但机会就在那儿，只有强者才能得到它。



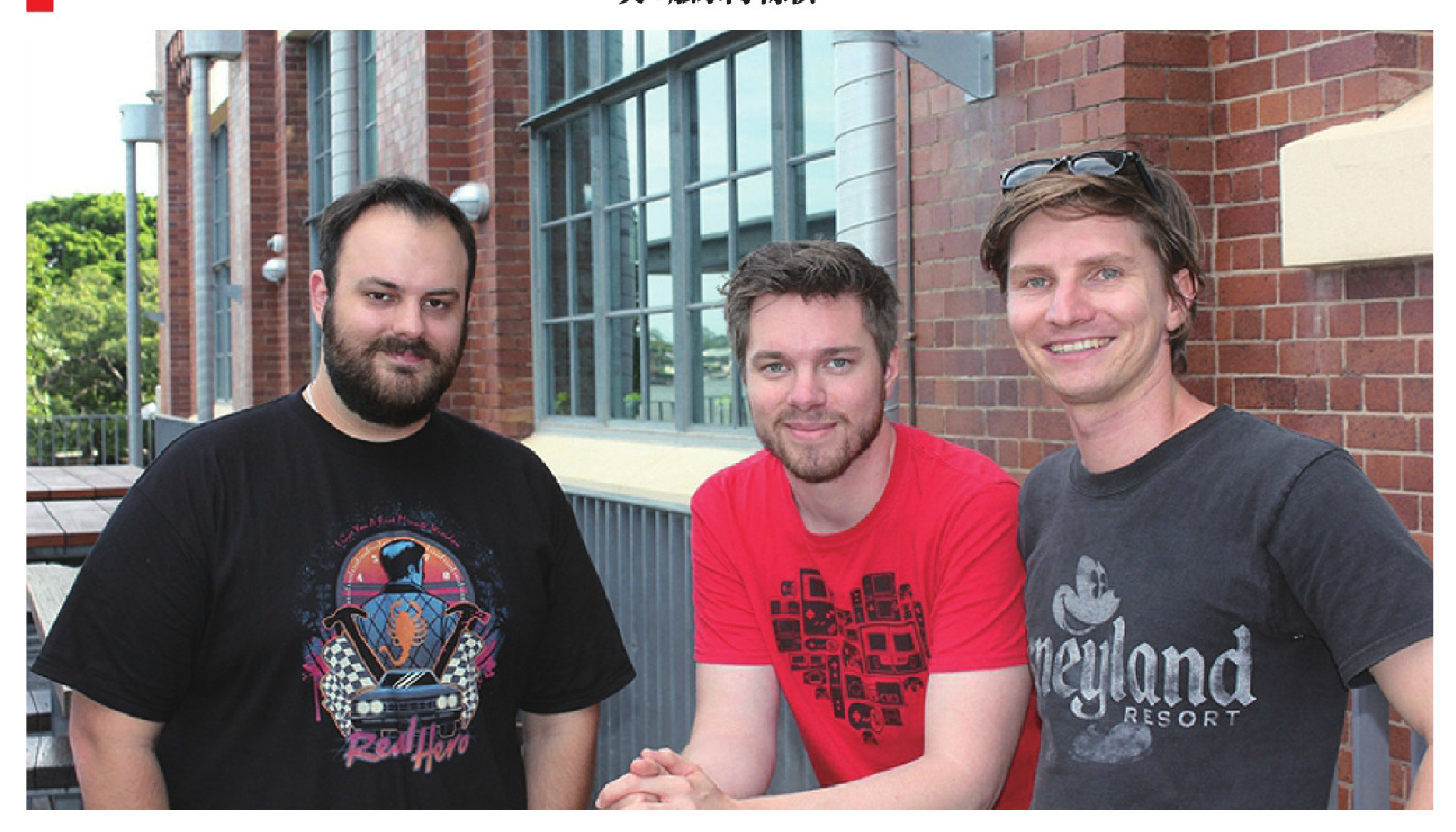
召唤小怪，对线推塔，强调竞技的乐趣



看起来像《怪物弹珠》？其实它们并不一样

离开《水果忍者》之后 他们做了什么？

文 | 触乐网 陈祺



去年9月，Phil Larson的首款独立游戏《划动浮空岛》取得了让人惊喜的成绩：苹果优秀新游戏推荐、首月百万下载量，在一段时间内占领各国游戏免费榜前十甚至前五的位置，并入选苹果商店2015年20款优秀游戏。我们在去年的采访中，曾简单介绍了开发团队概况和与游戏的设计细节。

今年2月25日，他们的第二款游戏《滑动奶昔》（Slide the Shakes）登陆App Store，并获得苹果优秀新游戏推荐。触乐再次采访到开发者Phil，并进行了深入的探讨。我们谈到关于新游戏的内容，他也分享了关于休闲游戏和独立游戏团队的一些看法。

2015年从《水果忍者》开发商Halfbrick出走，去做一家独立游戏工作室，这在很多人看来并非最好的选择。出走的三位又都是曾经《水果忍者》的主创，消息一出，在当时引起玩家的普遍关注。

Phil Larson是Halfbrick的前首席营销官。翻看他的工作履历，《水果忍者》《疯狂喷射机》的畅销与其有着密不可分的关系。

Luke Muscat是Halfbrick的前首席设计师，担任《水果忍者》和《疯狂喷射机》的主创，曾经多次在GDC上分享游戏设计的经验。

Hugh Walters是Halfbrick的前艺术总监，会做程序，还是一位建筑师，也是一名合格的厨师。多面手的属性也让他在工作室相当受欢迎，

三人的履历，似乎和大多数独立开发者不同。放弃了Halfbrick的高位中道创业，自己开工作室做游戏，Phil说他这是每个人都会问的问题。“我天生热爱挑战，大公司的生活让我感到厌倦了，我想做一些让人重新快乐的事情，就这么简单。”

“划动”的基因

很多人在玩《水果忍者》的时候，对连击、高分没有什么执念，划动刀刃切开满屏水果，这一玩法本身已经让人产生直接的快感。

Phil称《水果忍者》为“传奇的游戏”。他们的首款游戏《划动浮空岛》采用“划动”的玩法，似乎是比较保险的一种选择。



《滑动奶昔》获得苹果优秀新游戏推荐

“我们不是一上来就要做一款划动玩法的游戏。”他们的初衷是做出在适合移动平台的玩法。为了找到答案，他们想出接近100个点子。Hugh为每个点子画出两页的草图，然后全部铺在桌子上。几个人围着桌子，提议——筛选——反对——再提议的过程重复了一周后，最终选出5个点子供玩家测试。

他们选择了一些特别的测试者。“小部分是同行、朋友，大部分是家人、小朋友和平时不太玩游戏的人。”Luke在测试《水果忍者》的时候，就站在布里斯班最繁华的街头，随机拦住路人请他们试玩游戏。

平时不玩游戏的人的评价，有时候比从业者和职业玩家更重要，这是他信奉的游戏哲学，“小朋友可能还不太会说话，却可以流畅地玩你做的游戏，这证明游戏已经取得了成功。”

第二款游戏《滑动奶昔》沿用了前作的多彩、明亮艺术风格，仍然采用划动的核心玩法，这次的问题在于通过何种形式呈现。“主流的方式我们都试过一遍。”游戏起初是“点击蓄力”的方式，他们认为过于刻板，第二版“随手滑动”，测试反馈不佳，连小朋友都认为过于随意，不好掌握力度。

“我们的目的是让玩家不用考虑太多，对滑动的反馈一目了然。”在测试者的建议下，他们借鉴了“愤怒的小鸟”的划动设计——拉住蓄力，松开释放，通过颜色变化反映力度。

Phil尚未确定下一款作品是否继续采用划动玩法，不过他说“如果玩家反馈不错，还会用下去。”不难看出，以划动为核心的玩法从《水果忍者》时代已经变成他们的基因，一直延续到Prettygreat时代。

不过以划动为核心的休闲游戏多如牛毛，Prettygreat能在拥挤的市场脱颖而出，自然有他的独到之处。

■ 职业的游戏人

对于很多独立开发者来说，顾此失彼是开发过程中的最大问题。时间安排不当导致开发时间紧张、游戏核心玩法亮眼、其他部分却频频减分或者不懂推广、孤军奋战。总之，不幸的人有千万种不同的方式。

而Prettygreat则给人一种“职业”的感觉。“我们有一定经验，而且各司其职。”Phil说他们希望考虑到与游戏有关的每一个细节，开发、推广、合作、运营，每个环节都有精心的设计。可能也没有做得多么出色，却让玩家感到他们的用心。

“职业”对于独立开发者来说，已经是很不容易的一个要求。

Luke对游戏细节有着近乎苛刻的要求。在新游戏《滑动奶昔》中，每种饮料解锁时都会出现其配方，数据精准到1/4勺的量度。他们为此用问卷统计了数百人最喜欢的饮料，然后去饮料店试喝，并向店主要到配方，放在游戏中。“游戏中不同饮料的划动手感也不同，鸡尾酒划动飞快，大杯热巧克力则需要你用更大的力量去适应，这都是我们考量的细节。”

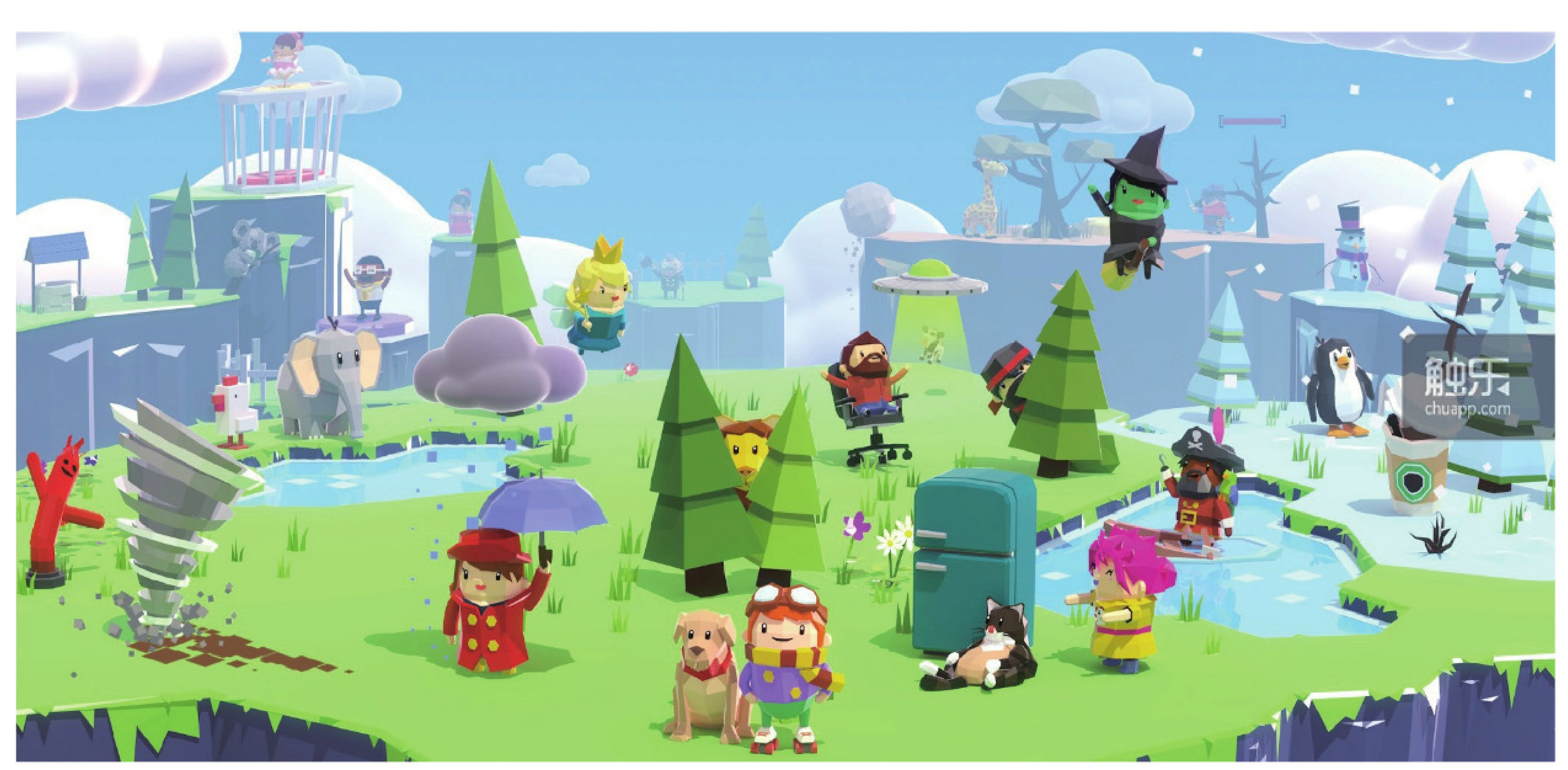
Phil则是在推广营销上起着重要作用。他在Halfbrick担任首席营销官期间，积累了遍布整个澳大利亚的游戏资源。他们在天使轮拿到《天天过马路》开发商Hipster Whale共计50万澳元的投资，Phil与其开发者Matt的良好关系对投资达成有积极地帮助。

“游戏足够出色，我想通过一些推广方式让更多的人知道。”除了利用自身资源，Phil采用的方式和其他人没什么不同，社交平台是主战场，加上一些小花样，比如为《滑动奶昔》拍了一部真人宣传片，他是导演，Hugh扮演酒保，仿照游戏模式将果汁推向旁边的小凳子。

如果说有什么不同，Phil的耐心要比普通独立开发者更久一些。他同时管理着公司、游戏和自己的推特，即使在游戏热度衰减之后，他还是会不遗余力的推送和宣传，可能只是玩家的一句评价，他也会认真地转推回复。

每个独立开发者都很重视玩家的意见，Prettygreat也不例外。“我们可以直面玩家，获得反馈意见。我们喜欢倾听玩家的建议，听听他们在吐槽什么。”Phil认为愿意批评的玩家才是真正爱游戏的人。

Phil的推特上隔三差五就会贴出游戏在中国区排名、评论截图，还请我帮他翻译过来。“坦白的说，我们非常重视中国市



《划动浮空岛》角色图

场。”游戏曾经在中国区游戏免费榜上长时间居于前十位，他为了回馈中国玩家，特意在游戏中加入熊猫的角色。春节期间，游戏又把十二生肖、奖励金猴加入到游戏中，icon则变成了一只微笑的小猴。

■ 一些经验分享

Prettygreat刚刚成立一年，已经推出了两款游戏。Phil透露第三款游戏已在讨论阶段，仍然会是休闲游戏。从《水果忍者》到《划动浮空岛》，他也向我分享了他眼中一款优秀休闲游戏所拥有的特质。

1. 简单、直观。最好是玩家看到名字和icon，就能猜到游戏的样子。

2. 一个易于接受的主题。如果游戏过于抽象和特立独行，对玩家来说，他们没有耐心继续研究下去。我们选择饮料作为游戏主题，也是出于这样的考虑，没有人会拒绝一杯饮料的诱惑。

3. 直接的快乐刺激。休闲游戏玩家不会花3分钟去做新手指导，他们最多就停留30秒。所以让他们迅速开始游戏，并且尽快取得第一次胜利。

在Prettygreat按照自己心中的准则做游戏，给他们带来了很多快乐。“不用开会长篇大论，碰碰头就能搞定，有新想法尽管说，无所顾忌。”Phil认为简化流程、沟通顺畅是他感受到与之前工作最大的变化。

他们想做的还有很多，Phil的目标是发展成像Supercell一样的公司，现在还距离遥远。“很多玩家的建议，我们明白，我们心里也想做，可人力精力确实有限，我们现在具备快速出色完成小任务的能力。”在享受着独立团队带来的优势时，他们也承受着独立团队所带来的局限。

“我们也曾在地下室做游戏、那里阴暗、潮湿、不通风，作伴的是些昆虫和老鼠，那段时间我们甚至以为我们见不到阳光了，还好，一切还是好起来了。”现在的Prettygreat已经走在了一条正确的道路上，而Phil也与我分享了一些对独立团队的建议。观点可能并不太新鲜，但谁说只有惊世骇俗才是好建议呢。

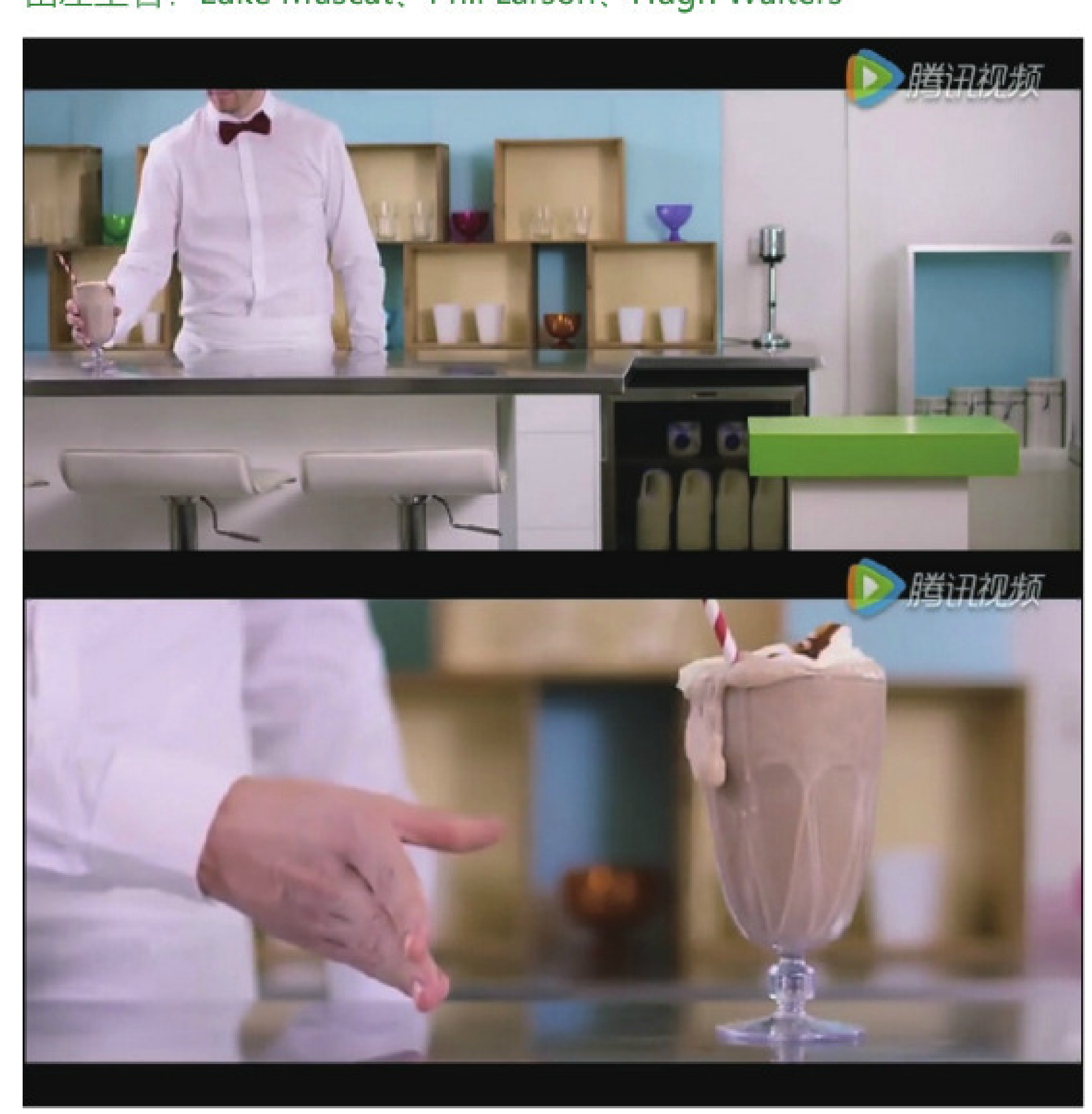
1.做轻量级游戏。独立游戏切忌贪大求全，减少不必要的游戏设计，专注于最闪光的地方，尽力把它做到完美。

2. 让奇思妙想少一些。做游戏之前，我们有一百个很棒的想法，但需要取舍，在限制条件范围内找到最优解。有些很好的想法，却没有参考的范例，团队需要花费很长时间进行创造，这最容易让独立开发者陷入囹圄。

3. 尽早测试，重视玩家反馈。在游戏成型以后，邀请玩家测试，收集他们的反馈和建议。有时候，几个人闷头做游戏，会有一种“只缘身在此山中”的感觉。这时候需要来自外部的声音帮忙。



由左至右：Luke Muscat、Phil Larson、Hugh Walters



Hugh在宣传片中扮演酒保，仿照游戏模式将一杯奶昔推向旁边的小桌子



玩法简单，就是将杯子滑落到目标桌面上即可



辣椒热巧克力混饮会好喝吗？我想按照这个配方试试

为什么苹果付费榜的人肉刷榜行为愈演愈烈？

文 | 生铁



注：本文所有章节标题均来自《苹果应用商店审核指南》

■ “给他们期望之外的东西”

“Go the extra mile. Give them more than they expect.”

春节前，我对去年曾采访过的独立游戏开发者们作了一些回访，想了解一下这些朋友们的近况。在和他们沟通的过程中，我偶然发现了一个现象，就是苹果商店中国区的付费榜在近几个月来产生了一些越来越显著的变化。

一位不愿透露姓名的独立游戏开发者对记者说：“（近几个月来）很多刷榜公司找到我，发现刷榜公司越来越多，价格也水涨船高。”“刷付费榜TOP20的价格从去年的几万，到现在已经十多万了。”

记者在2015年8月采访《霸王卧龙传》的开发人逍遥时，他曾告诉记者，游戏在付费排行榜排到31名的位置时，一天内的最高下载量达到过500次。换句话说，在8月时，付费榜购买人达到500多人/日就能达到30名左右的排名。

而在2015年9月9日时，该游戏的单日下载量最高达900多次——排名在29名。也就是说，从8月初到9月初，游戏同样达到付费下载榜30名左右所需要的下载人次增加了400次。

在回访中，逍遥告诉记者，游戏现在累计的下载量在50000~60000之间，不过“现在能感觉到相同的量到不了相同的排名了。”

记者：“从哪里感觉到的？”

逍遥：“记得刚开始下载，200人下载可排50左右。现在200人在80开外。”

记者：“现在每天还有200左右？”

逍遥：“不均，12月基本100出头，1月好转，最近能过200。”

记者：“你最近在贴吧还是什么地方，做过宣传吗？”



《霸王卧龙传》在2月初的下载次数

逍遥：“没有，12月促销游戏多，1月大量冰点的走了，自然恢复。11月底好些国产游戏评价被冻，有较大影响。11月底好多国产游戏评价被冻，推测是官方在排查虚假评论，玩家看不到星级、评论，影响很负面。”

记者：“今天游戏付费榜排名65，全部含软件排名79，下载量有多少？”

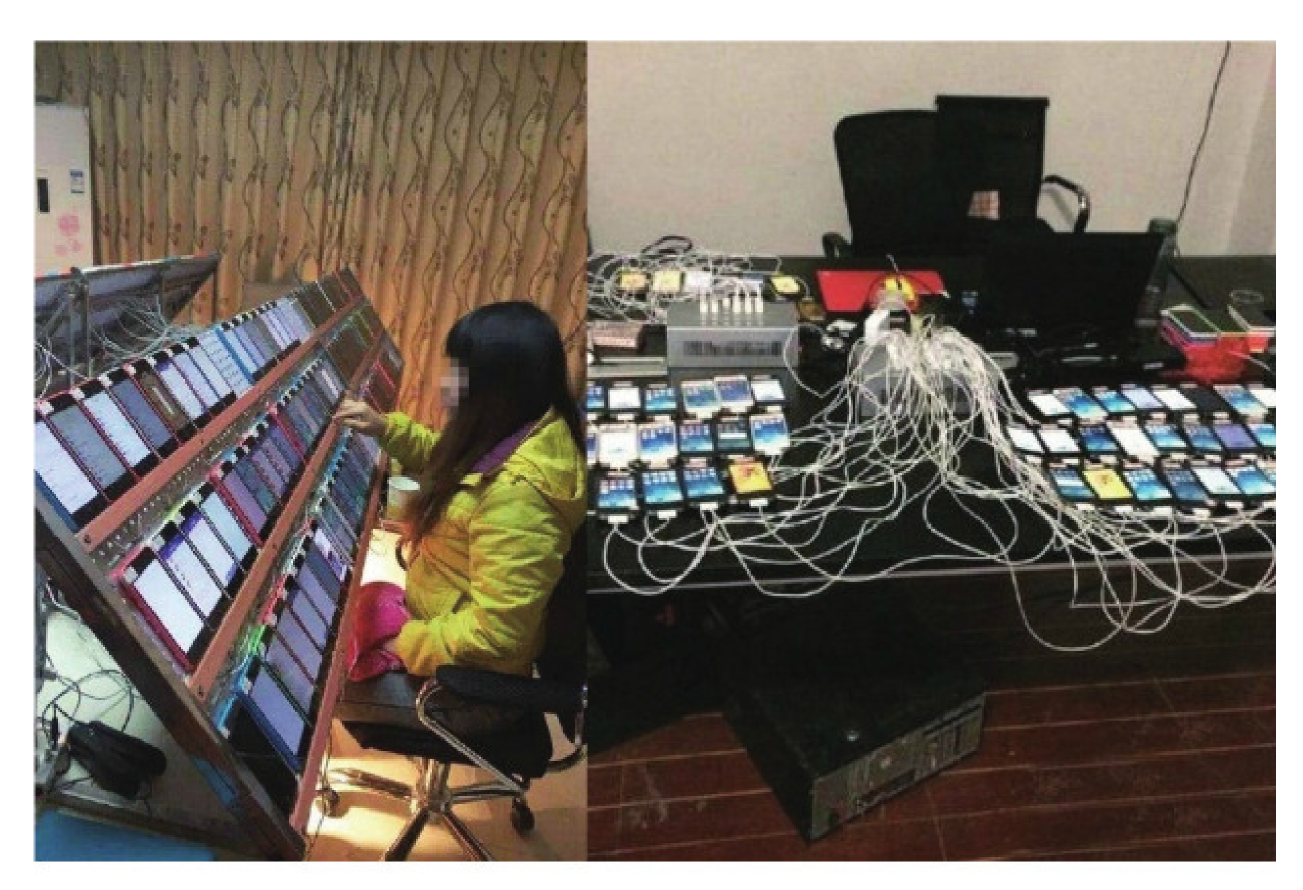
逍遥：“昨天（2月3日）的统计是229。”

——短短几个月时间，付费榜排名的同样位置所需要的人数增加了这么多，是人们的消费习惯改变了吗？答案我想你我都心知肚明，当然是和刷榜有关。

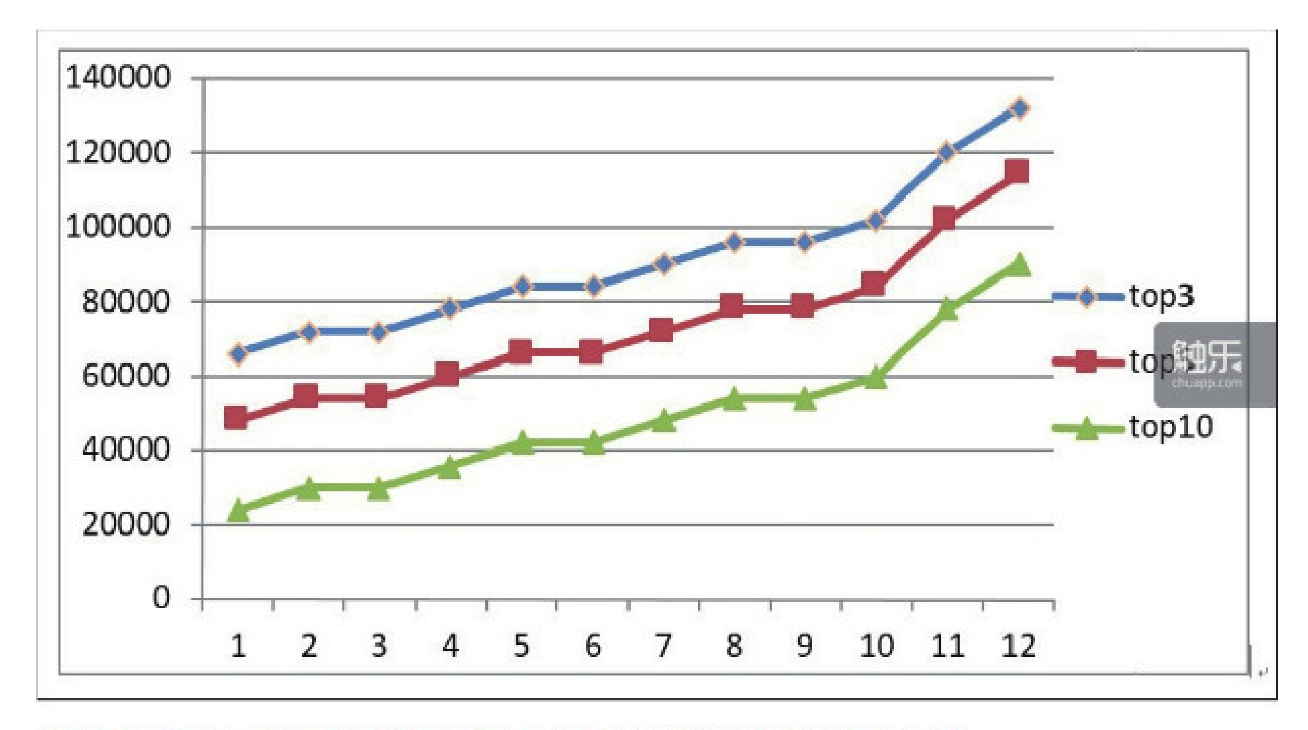
■“人工增加访问次数或者广告点击量的应用程序将会被拒绝”

“Apps that artificially increase the number of impressions or click-throughs of ads will be rejected”

刷榜是围绕App Store平台而共生的一个生态链，此前触乐对“刷榜”的多角度报道已经谈得很多了，不过这里还要简单提一下付费榜和畅销榜的差异。畅销榜是游戏大作的乐园，想刷畅销榜的游戏，每一天的投入就要达到几十万，而即使不动用刷榜手段，自身也需要达到每天几十万的收入，否则要靠刷榜上去也很难。畅销榜刷榜的主要目的无非是吸量、提高品牌影响力以及游戏运营商融资前的肌肉秀。



曾在网上流传的一张“正在辛勤劳动的App Store刷榜工人”的图片



结合多家公司提供的数据制作出的苹果付费榜价格变化图

而付费榜刷榜的目的就各有不同了。小产品可以靠刷付费榜“吸量”，刷一轮榜来赚一轮钱，而当依靠付费榜吸量的收入已经无法支持每天刷榜投入，这些小产品也就不刷榜了，当然有些游戏在这个过程里就能赚到钱；大产品刷付费榜就是为了小规模先测一下游戏的数据，然后转免费再行推广。

为什么要靠在付费榜刷榜来测数据呢？这就要说到付费榜的特点。付费榜早先的特点是在于愿意付费购买游戏的人数极少，但这部分用户质量非常高。2014年之前的付费榜第一名只需要1000-2000左右的下载量级。很多量级较低的网游宣称自己达到付费榜的二十名之前的成绩，所需支付的刷榜费用其实是极少的。

因此，在那个时期，用户质量极高、刷榜成本又极低的付费榜可以说是B级、C级产品的乐园——只要你上付费榜，靠冲到付费榜单的前几名，每天的收入都能达到数万元人民币。产品质量稍微好些，就能做到十几万元/天的收入规模。当时刷榜的用户成本一个人是十几元，请刷榜公司1万人次的人肉刷榜，一天的花销也就是十几万一天，这对中小厂商来说，付出和收益比还是划算的，如果产品有亮点，其利润也是可观的。

付费榜的动荡或许开始于苹果市场在2014年11月起的1元政策之后。1元政策让刷榜的成本迅速降低。不知还有多少朋友记得触乐在2014年底所撰写的《苹果市场1元后》这篇文章，在这篇文章里，我们作出了“付费榜迟早会开始乱的”的预言。当时已经有一些公司或团体宣称自己“找到了针对付费榜刷榜的办法”。在当时的报道中，人肉刷榜需要18000人就能刷到付费榜单的第一名，一些游戏毫无征兆的迅速突入榜单高位。而18000人的刷榜成本是多少呢？不到10万元人民币。

这篇文章的最后写到：”原本有些阳春白雪的付费榜，今后将会更加直白地反映出中国市场的本来面貌。“

在2015年触乐的另一篇文章《糊到苹果脸上的“新式积分墙”广告》中记载的2015年6月的付费榜刷榜价格，是”冲到付费榜Top 10，需要导入1000~2000个用户“，Top 10的价格是40000元，Top 15的价格是35000元，Top 25的价格是30000元。

当然，仅仅知道这些蜻蜓点水的数据是不够的。作为媒体我们更希望知道的是，在2015年这一年以来，苹果付费榜是如何从”阳春白雪“彻底沦为”市场本来面貌“的。

触乐记者联系到了多家刷榜和iOS渠道推广商。结合多家公司提供的数据，制做出了一个图表。

这个图需要说明的是，选择Top 3、Top 5和Top 10这3个通常刷榜公司的排名目标，而不包含Top 1和Top 20，是因为大多数刷榜公司无法做到百分之百保证游戏能刷到Top 1，而Top 20又相对排名太靠后。此外，由于刷榜公司的价位、行情以及与游戏公司之间的合作关系，所以最终得出的这张趋势图，只能说是一个行业平均刷榜的价位参考图。

在这张图中，付费榜在2015年1月的刷榜价格为：

Top3：66000元

Top5：48000元

Top10：24000元

到6月时，刷榜价格攀升到：

Top3：84000元

Top5：66000元

Top10：42000元

9月时，刷榜价格为：

Top3：96000元

Top5：78000元

Top10：54000元

从10月起，付费榜的刷榜价格快速攀升，到了年底时，Top 5的价格已经破10万关口：

Top3：132000元

Top5：114000元

Top10：90000元

换句话说，2015年最后3个月付费榜的价格增长率，达到或超过了2015年整个前半年（1月~6月）的增长率。而Top 3、Top 5、Top 10的刷榜价格到年底时分别比年初时增长了1倍、1.4倍和2.8倍。

如果按一个刷榜用户的成本6元为计，那么要冲到Top 3所需要的真人ip数从年初的10000人左右增长到了需要22000人。

而这种突然加速增长的背后体现了什么呢？体现的厂商竞争的愈演愈烈。

如果你关注苹果的付费榜，你会看到付费榜上新游戏如潮水般涌动翻滚，今天还排在前5名的某个新游戏，第二天可能已经跌到榜单之外——这和畅销榜的相对稳定形成了鲜明的对比。大量游戏的涌入导致榜单变得越来越难冲，而有实力的厂商也参与进来，也使榜单的最前端显示出一种类似"寡头竞争"的效应——即假设有5个有实力的游戏冲某个月的付费榜Top 5，都不需要花特别多的成本买量，但问题是这个领域并不具备寡头共谋的环境——如果有一家公司的游戏执意要冲Top 3甚至Top 1，那就会迅速激化竞争，导致刷榜的费用水涨船高。

这就是本文开头所提到的苹果商店中国区付费排行榜的所谓"现象"的根源——手游市场的竞争进一步白热化。

■ "我们希望帮助您加入这个成功的组织" "and we want to help you join this successful group"

在记者采访的过程中，所看到的是付费榜单背后的一整套的"刷榜生态系统"。

在这个生态链的底层，是越来越复杂化人肉刷榜组织——公会、学生会、贴吧、待业者甚至于社区残疾人组织——他们四处寻找刷榜公司的应用App，每一分钟都在刷这些应用，从中"抢"回报率最高的任务，下载并试玩数分钟，然后获得1元、3元甚至个别时候超过10元的收入。一个回报率优秀的下载试玩任务可能只需要的1万多人肉刷榜用户，但这1万多次的机会，却可能要求你在拥有10万人的刷榜平台中去抢夺。对接完成后，一旦你达成任务，对接点就会触发，刷榜公司会将这个触发反馈给游戏运营商，运营商就会即时通过微信或者支付宝给完成任务的用户发钱。如果一个人完成任务快，以后就会越来越快、越来越好——只有讲求方法、快速下载、快速注册、



无意义的好评，可能涉嫌刷榜



好吧，其实一星差评也是假的，是刷榜公司根据游戏运营商编好的文本更新上去的，是为了衬托好评用的（因此图片仅为示意图，故做出处理）

按规定的要求试玩，你才能在这10万人中逐渐脱颖而出，刷榜公司会根据你的活跃度和任务完成度来决定下一个优秀任务的分派。

在这个生态链的中层，是大大小小的刷榜公司。

在手游这个飞速发展的领域，刷榜公司一部分来自于早年传统刷积分墙的组织，而更多的是在2014下半年到2015年崛起的新的基于渠道推广和基于微信积分墙的平台孕育而生的刷榜公司。在目前的掌握百万真人用户的两大龙头刷榜企业和数家拥有20、30万真实用户的刷榜公司之外，这个层面还有无数卫星一样的试客、工作室和高校学生等外围组织。

从具体操作角度而言，刷榜是个技术活——苹果的榜单两、三个小时刷新一次，如何在两个小时的时间里让客户的产品从100名刷进付费榜前5名，这是需要特别的技巧的，除了需要了解苹果排行榜对新旧游戏的大体算法，还要不停调整和控制投放量，才能达成客户要求的目标——而这其中还有来自外界的不可抗因素，比如前文提到的”苹果商店临时冻结国产游戏评论“的情况（很多国内游戏的评论也都是请刷榜公司人工更新上去的——是的，其中包括你所能见到的那些1星差评——也是游戏运营商精心编撰好的，精确到标点），甚至还包括类似《芈月传》这样的热播影视剧进入某视频App这类事件所能导致的榜单搅动等等。

从行业角度而言，整个刷榜公司的生态圈面临着僧多粥少的局面。假设一家刷榜公司优先分到某个游戏刷榜任务蛋糕的60%，而另一家所能得到的可能只有不到10%，而不是40%——其根源在于所有的刷榜公司的人肉用户是有很大程度的重叠度的，这些人肉用户都喜欢赚钱，会四处搜集这种刷榜平台注册，哪个平台先发布了这个任务我就先去哪个平台完成这个任务——这点和专车司机有点类似。而从苹果的角度而言，只有“唯一的app id+唯一设备ID+唯一手机号”才会被当前的审核制度所视为“合法”。

这种情况下，哪一家刷榜公司能先得到一个游戏运营商的任务，就成了至关重要的事情。而这背后所拼的，不仅仅是公司的人肉资源的数量，还包括了公司的公关能力。

刷榜公司的公关人员需要与游戏公司保持联络，在洽谈初期就需了解整个冲榜市场行情。而获得某个游戏的冲榜业务后，刷榜公司还需要与游戏公司进行详细沟通，冲榜期望的目标及具体内容如——游戏预到达的榜单排名、具体冲榜启动时间、冲榜及维榜天数、量级等等。这之后双方才会签署书面合作协议，根据协议完成冲榜任务。

但接到任务才只是刚刚开始，有自己平台的刷榜公司还要做对接去重接口的工作，以避免平台与平台之间用户重复的问题。若刷榜公司没有自己的平台，仅仅扮演中间商角色，且只找一家公司采量，则无需对接，若一家公司量级不够，还需找其他公司采量，仍需做去重接口，保证有效冲榜数量，才可到达榜单预期排名。（当然，刷量不在此范畴内！）

但这些你都做到了，还要面对各种不可控的因素—— 竞争激烈的市场现状是最不可控的因素，当然苹果也会不定期改变算法也是不可控因素——这些落实到利益上，就是没有达到游戏公司预期的榜单排名，刷榜公司也会面临损失。 人肉资源是有限的，最终，刷榜公司要做的事，和每一个刷榜的人肉个体相似——谁能够最好地、最高效地运用这个资源，用最少的量冲上去，谁才能在这个榜单上停留更长时间，你的价值才能体现得更明显，你才能在市场上生存下去。

而在这样的竞争环境下，刷榜公司的收入也并不丰厚——如果你是真实用户的刷榜平台，那么就意味着其利润微不足道。

这里也许还要赘述一下2015年之后主流的收、付费的流程：整个冲榜行业都要预付，通常要求全额预付。但由于刷榜公司与游戏公司有着千丝万缕的关系，例如有投资或合伙关系等，在预付比例上可谈。冲榜首日前，须将预付金额打到刷榜公司账户，方可开始操作，冲榜结束后，达到预期榜单排名，支付尾款。付费榜刷榜通常分为两种，全天24小时在榜和6小时在榜。游



12月，苹果推荐的《NEVER GONE》《Give It Up! 2》等游戏都只在榜首待了很短几天就被刷榜游戏冲到了20名之后

戏公司希望自己的游戏全天在榜，但由于冲榜游戏数量之多，保证全天在榜必然需要更多成本，故，6小时作为基本的保证，剔除凌晨24点至次日8点之间的小时数。当然，如果没达到要求，游戏公司不付款。

在这个生态链的上层，是同样苦逼的手游运营商。看起来似乎找对刷榜公司，把任务冲进去就行了，其实不是这样。什么时机冲榜竞品最少、什么时间段导入用户最合适以及自己的产品调整到什么程度才是最吸量的、在哪个排位吸量程度最高……等等，这些都是令游戏厂商所头疼的问题。在2015年年末的时候，一些又KPI指标的游戏大厂不惜代价冲付费榜，也对其他中小厂商的付费榜刷榜之路产生强大的“引力波”。

冲付费榜榜的成本提高之后，普通的手游厂商面临的最现实的问题是，一旦游戏产品冲付费榜表现不好，昼夜之间就会从榜单中消失，因为冲付费榜入不敷出，很快就会放弃了。

■ “一直都是一项值得投入的事业”
“It has been a rewarding experience”

我们前文基本展现了在“付费榜刷榜”的这条经济生态链上的各方面所面临的困境，但是我想这里还得回到本文开头提及的最重要的一个核心，就是游戏开发者。

对于游戏开发者，特别是独立游戏开发者而言，付费榜单的种种激荡情形只会使他们更为心凉。

开发《MOW》的独立制作人潘峰认为：针对目前付费榜刷榜的这个态势，如果他有新作的话，只能”先放上去试试看，做出特色，祈祷被苹果推荐吧。“

而记者和《霸王卧龙传》的开发人逍遥聊到这一现状时他表示说：“这样更难了，只能走一步算一步了。”

成都DICE7工作室《死亡地带》应该算是2015年较为成功的单机手游，尤其是在韩国和中国的付费榜排名中表现不错。自家产品已经在某种程度上获得市场认可的DICE7工作室的创始人周晓龙却已经在近两个月来感受到很多负面的现状：“我担心以后再有一些相对比较小众的游戏，发行商不愿接，或者接了也被迫过度商业化，自己又完全没办法发售。路就绝了。”而付费榜刷榜的愈演愈烈，对小公司而言，“跟着明显死路，不跟现在就死。”周晓龙也多次表示，2015年虽然有很多网游失败，但死去的单机游戏更多，”现在渐渐感觉独立团队也不能只埋头做产品，也要分一部分经历去做社区，做粉丝。同事也要兼顾商业化，做好自运营的准备。”

但是也并非所有的人都和他们看法相同。胡莱游戏副总裁张宇对记者表示：付费榜的冲榜虽然在近几个月来越来越白热化，但他也觉得这是发展的必然。“原来苹果的付费榜可以被认为是一个市场化不完整的东西，”他说道，“因为之前你们所谓的阳春白雪，是不符合市场规律的。你想想看，你一个B级产品，凭什么让你在App Store赚到钱？”

近两月来，张宇也发现，很多开发商最关注的除了自己游戏提交的时间外还有游戏上架的准确时机。因为冲榜游戏太多，每个开发团队都希望能找到一个竞争相对不太激烈的时候发行自己的游戏。

“这是个正常现象。仅仅从11月到现在，一般游戏冲付费榜的成本就翻了一倍，这个付费榜会在极短的时间内，迅速成为和其他排行榜一样商业化的榜单。”他看了一下手机微信之后继续说：“而且再也不会有那种垃圾游戏在上面生存了。”

这两种观点看起来如此不同，一方谈的是自己的作品，一方谈的是市场，也许站在各自的立场上的，都有自己的道理。不过话说回来，我们真希望能有一个像苹果商店中国区之外的那种无论是开发作品还是创造市场都更为良心的环境。

在采访中，刷榜公司的负责人也都谈及从他们的角度如何看待手游市场的未来。这些的观点归纳如下：专注细分市场；优质IP千金难求；出海入海是条出路——这些看起来似乎是老调重弹，但确实来自于他们在“战场”上的真实感悟。“我们有理由相信手游会迎来一个更为纯粹的时代。企业只有用心做游戏，做好游戏，才能在新时代下的手游产业有所作为。”这是一位刷榜公司的负责人的原话，是的，这样的话是从一位刷榜公司的负责人口中说出来的。

文章本来到这里就该结束了，可是等等，在近一年多来，人肉刷付费榜在苹果商店的层层规定下能够越来越常态化，对苹果用户而言，这是否意味着一种“道高一尺，魔高一丈”？一个正儿八经做产品的商业公司——除了网易腾讯等几家敢用自己公司名在苹果商店发布游戏的大厂外——又有哪家推自己的产品时敢不刷榜？之前说好的苹果应用商店的审核机制呢？



在2015年8月时，《霸王卧龙传》这样的纯粹个人单机小作品还能在付费榜上见到，而今天你已经见不到了

LSPL2016英雄联盟甲级职业联赛春季赛，老牌战队的再起与落寞

文 | 软饭王



在中国的职业电子竞技领域，一直有一个传统就是，长江后浪推前浪，一代新人换旧人。当然了，很多时候那些职业电竞的老选手们，并不甘心就此落幕。或者说，这些老牌的电竞强队不想自己当年创下的威名就此消散，还想挣扎一番。只可惜，现实已经无法给予他们第二次机会了。

2016赛季《英雄联盟》职业联赛（LPL）在上海虹桥天地演艺中心多功能厅拉开战幕的时候，可能很多人会因为看到诸如WE、LGD等老牌知名战队而兴奋不已，但是同属老牌战队，WE与LGD的表现却不甚相同。可以说，从战绩上，这两只战队已经走向了不同的道路。

这次的LSPL2016，可以说聚集了中国电竞圈相当多的强劲队伍，比赛看点也十分丰富。在这次联赛当中，我们看到了很多电竞职业的新鲜血液，他们的表现十分出色，对比之下，有些老牌强队却显得越发落寞，此消彼长之下，中国的《英雄联盟》职业电竞圈，已经完成了一次人员换血。

在本次的春季联赛里，RNG可以说是气势十足的。RNG在首战当中展示出了属于他们的强大实力，在引入Mata之后，RNG显得势不可挡，在首战当中，行云流水的对决让每一个人都对这支战队充满了期待。这支队伍已经表现出了自己应该具备的水平，相信在接下来的战斗里，RNG会拿出更好的战绩。相比之下，EDG的总体表现就没有那么抢眼了。虽然己方拥有两个相当强势的队员，但是队员间的配合，以及整个团队的氛围相比RNG来说，还是有着一些差距的。

如果说在这次的LPL春季赛当中，有哪一个战队最为亮眼，让人惊喜的话，那么非QG战队莫属了。在QG战队的五场比赛当中，都以2:0强势击败对手，之后又表现抢眼，截至目前战绩为7胜1负，轻松坐在积分榜冠军的宝座上，实力和战绩都能够让支持他们的游戏玩家满意。在这里尤其要提到QG战队的选手Swift，这名负责打野的选手在多次团战当中都表现了不俗的战斗意识，而更重要的是，他能够时刻把握好打野与支援的节奏，切入战斗的时机把握得恰到好处，这也正是其他战队打野成员应该加强的地方。而作为新进入战队的Uzi，表现也是令人满意，作为当年强大的ADC选手，Uzi无论是与队友的配合，还是自身的战斗意识，都足以让QG成为一流强队。Uzi这一次，找到了属于自己的位置。

不过对于VG来说，这次的联赛就显得并没有那么轻松，目前4胜4败的战绩，与老牌战队WE持平，虽然VG有着韩国顶尖好手SKT.Easyhoon加盟，可是在面对已经崛起的国内新生代强队时，来自海外的“和尚”也未必能够念好这段经——VG在首战胜利之后的表现，已经说明了这一点。

不过，对于这次联赛的另外一组强队，OMG的表现就好了很多。虽然在首日比赛当中，OMG遗憾的输给了VG，不过在之后的比赛里，OMG找到了自己的节奏，在后面的表现越来越好。尤其是与EPA的对决当中，OMG在第一场失利的情形之下，第二局的精彩表现足以让他们在这次联赛当中无愧支持他们的玩家。在第二盘比赛中，OMG的下路组合首先打开了整场战斗的局面，完成了单线击杀的同时保持着极大的对线优势，同时卡莉斯塔+锤石的组合也让他们在被TP绕后的情况下依旧安全逃生。在队友的强势配合之下，OMG拿下大龙之后轻松推上高地。

如果说以上队伍表现尚可的话，那么曾经的《英雄联盟》王者，WE的表现就只能说是中规中矩了。

对于WE来说，昔日的会员国已经不能让他们在电竞的道路上走得更远，所以，他们应该在日后的联赛当中证明自己的能力，表现出自己重拾雄风，重回冠军宝座的气势。然而，这次WE在LPL当中的表现并不能让支持他们的玩家满意。

作为曾经的王者，WE在LPL开局之时的表现还是十分不错的，无论是战斗意识还是

队员的操作，都看得出WE战队的强大。不过在面对新生代战队挑战的时候，这位昔日的王者，看起来却没有那么从容。1月29日WE与Snake对局的胜者会有机会在第一阶段最后的比赛日里与QG并列榜首，所以这一天的对决十分关键。而在Snake对阵WE的对局当中我们可以看到，WE在每场战斗的前期表现都是十分不错的，但每一次到了战斗的中盘，WE总是显得不那么果断。所以，当Snake战队的战绩位列战队当中上游的时候，对于WE来说，可能感觉并不是那么舒服。

而对于Snake战队来说，这一次的联赛让他们收获了更多的自信与从容，对比其他战队，6胜2败的战绩足以证明他们在联赛当中的水平，在这几周的比赛中，无论是在游戏的完美表现上，还是优秀的团战意识方面，都让人们看到，一个强大的战队正在崛起。相比QG的黑马表现，Snake战队的整体素质更能吸引玩家的关注，QG与Snake可以说是这次联赛当中最耀眼的两支战队了。

在本文的最后，虽然我不想提，却又不得不提到那个著名的战队——LGD。1胜7败的表现实在不能让人与Dota2当中所向披靡的战队联系起来。也许对于LGD来说，Dota2才是他们的归宿，我们无法对他要求更多。是啊，一个无法反补的游戏，又怎么能发挥出LGD真正的水平呢。但是，如果LGD战队真的想在《英雄联盟》的舞台上绽放属于自己的光芒，那么目前的状态，显然是不行的。

也许对于玩家来说，LPL只是他们众多关注比赛当中的一个，但是对于那些《英雄联盟》的竞技选手来说，这场联赛是他们走向巅峰，证明自己的最好舞台。在面对每一个强队战斗的过程中，更优秀的选手，更精彩的比赛会更多的呈现在我们眼中。对于很多游戏选手以及游戏玩家来说，这可能是他们最快乐的一件事了。

LPL还在继续，新鲜血液正跃跃欲试，老牌强队也想重拾自己的辉煌，结果如何，就让我们拭目以待吧。P













上左 MATA的表现可以说十分不错！

上右 Snake战队在本次联赛表现的可圈可点

中左 WE的战术推演十分认真

中中 对于韩国选手SKT.Easyhoon来说，稳健就是他的代名词

中右 酷炫的现场展现着腾讯的财大气粗

下 其实很多人来看比赛，有可能更多的是来看美女的

那些活跃在游戏当中的宠物

我们总能在一些游戏中发现一个身影，他们可能没有最强的战斗力，无法给你带来最大的帮助，甚至对你来说没有任何作用。但是他们总是会默默的陪伴你，直到游戏结束，这就是游戏当中的宠物。那么，这些或者可爱或者有内涵的宠物朋友们，又给你留下了怎样的游戏记忆呢，本期的龙门茶社，就是来聊一聊那些活跃在游戏当中的宠物。



废土上的第一吉祥物

呆萌的小吵闹最可爱了

文 | 时渡

潘多拉上奇怪的东西很多，但值得关注的无非就三样：枪、一脸贱样的土匪和在你身边不停磨磨唧唧来回打转的小吵闹。至于寻宝、探险什么的让人听得耳朵长茧的老套情节，无非是这场欢乐废土旅行的一点陪衬罢了。

枪杆子对你的意义自然非比寻常，没了它哪都去不了，当然在习惯了废土的节奏之后，你会对这种自保的道具萌生出一种不寻常的感情，有点玄，就是那种类似于收集癖似的感情。

有敬业精神的土匪也自然不会放过提高好感度的机会，看那魔性的表情，任谁都不会吝啬射他一脸子弹。

那么在你不断重复着“捡”和“射”的快乐作业时，我们的小吵闹在干什么呢？他什么也不干！除了在打架之前要要嘴皮子，打完之后又冒出来吹吹牛，在你和贱贱的土匪打将起来的同时，他就在那个角落瑟瑟发抖的一呆！问题就来了，它，到底有什么卵用？

这个疑问贯穿着“无主之地”2代的整个流程。在被四爪猿强行夺走眼睛的时候，我们会问，它到底有什么卵用；在你与亥伯龙的走狗们战个痛快的时候，我们会问，它到底有什么卵用；当你玩了“无主之地前传”后，我们会说，卧槽小吵闹好帅好牛啊；当我们最后走上干掉帅哥杰克的阶梯时，我们会问，它到底有什么卵用？

作为一位优秀的废土猎人，你虽然能打能杀能上天，但是同样只是一个人，杀够了之后也需要到处捡东西，打累了也会需要嗑个血瓶，那么，小吵闹都跟着这么长时间了难道不该帮一把吗？“不，当然不”它这样回答，并且说到做到。

是的，这个疑似宠物的智能机器人虽然不需要你救，但也一点忙都帮不上（不要拿剧情杀举反例），还总爱挑衅敌人惹一堆麻烦，简直令人怀疑它是否是隐藏一点都不深的间谍。

“所以，小吵闹你能做些什么呢？”

“你怎么用这种语气和你的主人说话，你不知道我是代表着当今技术定点的CL4P-TP管家机器人吗？我就是众望所归的天选之子，能够跟随我是你的荣幸。听好了，你这个小角色将在我的带领下成为拯救世界的英雄……的仆人。跟我来，我要好好告诉你下帅哥杰克是多么的坏，这次竟然毁了我的补给线，我见到他一定好狠狠干他一顿，踹爆他的蛋蛋……”

“……”

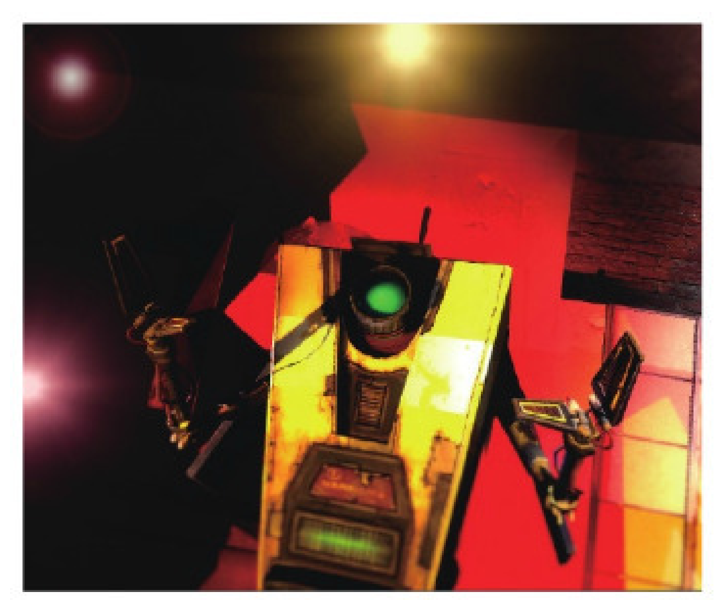
你懂了？这就是个除了嘴炮一无是处的拖油瓶，胆小还自吹自擂，你要是敢把背后留给它，它一定毫不犹豫的把你的身体当掩体。你只能把它当做字面意义上的宠物，可以领着到处跑，却和你实际的冒险没有一毛钱的关系。它就这么跟着你走来走去，躲来躲去，一路放肆的大呼小叫，牢骚不断。但在某一“天”，不知道怎么的，你忽然觉得把这家伙拴在身边也挺不错。

为什么你对这个小东西感兴趣了，难道仅仅是因为他的嘴炮？天知道，你也不懂这个明显不合格的宠物为什么在某种意义上却合格了。明明没什么用，但一出事了还是想着要救一下；一边看着它滑稽一般的躲避子弹一边乐呵呵的和怪物们战了起来；打完了它又冒出来邀功，看着也别有一番趣味……或许没必要考虑那么多，反正废土的狂野生活也从来不缺一个搞笑家伙的伙食。

然后你又玩了一会“无主之地前传”，这点好感就都消失了，这该死的机器人竟然是个腹黑，明明那么能打又有专属武器还装出一副惨兮兮的样子，最终，你产生了“为什么不能干掉它？”的恶意。

不过得承认，能打的小吵闹的确很帅。









上左 枪！各种各样的枪！这对收集癖来说是个好消息也是个坏消息

上右 它倒是不会一直跟着你，不过没有段子的跑路真的挺无聊的

下左 虽然叫做废土但游戏的实际场景还是相当多变的

下右 一脸贱样的土匪在游戏中地位有多高？看看每一代封面里被挤到角落的主角们



养狗人的故事

有时候养狗的也是被狗养的或是狗娘养的

文丨任九州

一转眼已经是06年了，作为自由记者的我在自称来自“爱国者”组织的一个朋友资助下寻找当年桑给巴尔事件的有关信息。顺着线索我找到了一名退役的佣兵，貌似他跟我手上刚拿到的照片有关……

“我是养过狗。我曾在那个地方带呆过一阵，那狗平时就由我管。偌大个基地里少有新鲜事，除了听外出任务回来的士兵吹牛也就只有在动物园逛与陪狗玩了，我当那狗是我的宠物。”

那个人顿了一下，点起了一根雪茄，悠闲的抽了起来。

“在基地里面，烟都少见，更别说雪茄了，真的雪茄只有老板过生日的时见过一次，一个怪胎狙击手不知道在哪找到了。老板很大方的分给我们一人一根。哦，我们接着讲那个狗。”

“当时我刚到基地不久，因为基地没有合适我的事，就让我一直在等候室里面呆着，可能是因为我是自愿兵所以没被踢走。有一天突然头儿来了，跟我说给我个重要的活干。当时我蛮激动的，以为给派我做什么重大任务，结果带来了只狗崽子，让我照顾好这狗。说实话我很泄气，千辛万苦跑到了这里只能他娘的看狗！不过等我见到的时候还是吓了一跳。因为说是狗，但怎么看都是只狼。黄色的眼睛，不会卷的尾巴，最有特点的是左眼像被刀割了一样，不能睁眼，有一个很明显得刀疤。刚开始我还很害怕，毕竟是只狼。”

“不过小家伙一点不凶，倒温柔的跟狗一样，慢慢的基地里面所有人都当他是个宠物，都喜欢逗他玩，有时候伤心了也抱着他诉苦。但基地巡逻的南非佬总是跟别人争辩这是只狼，就是执勤的时也不忘了跟别人争几句。不管怎么说这小家伙还是挺可爱的。老板很久都不回来一次，只有头儿常来训练这只狗，教他安静的原地坐着，听命令跑动。结果平时这狗不是傻坐就是满基地乱跑。有时候听说老板回来，头儿就会带着他到直升机坪等着老板，一回来他就给老板扑倒一个劲的舔他，挺亲热的。”

“老板有时候就带这狗执行任务，当时我还很担心小家伙会不会受伤。事实证明担心太多余啦。战场上这家伙不但很老实，还能发现没被看见的敌人和药草，还能让他去骗敌人。后来，头儿跟我说为了保证任务成功，他们给狗开发了不同的装备，让我在老板出发之前帮狗换好。说真的，那些给狗的装备可不比我们用的差，有的我们都没见过。”

“穿上装备就是战友，脱了装备就是朋友。不会猜忌，不会背叛。除了这狗，基地里面没有第二个人了。”

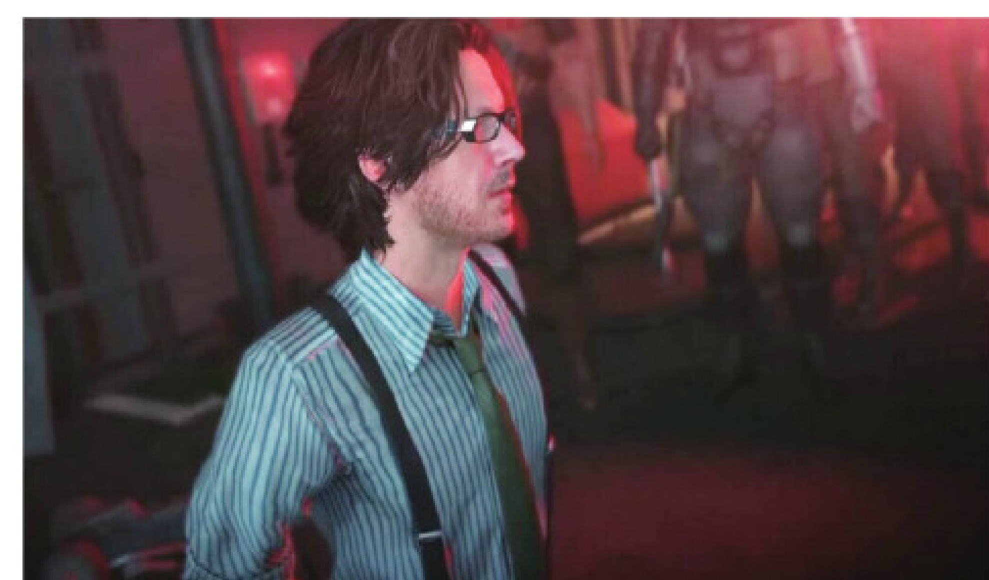
那人叹了口气。

“除了南非佬，在基地里还有一个瘸腿博士也一口咬定那狗是只狼。博士来的时候老板和头子对他的态度很奇怪，熟悉又陌生，用他又提防他，有时还拷问他。在基地里面那狗也很少接近他，因为每次接近那个博士都会大喊大叫，说什么基地里面怎么会养一只狼，简直是疯了。后来基地里发生了很多灾









上左 是老板的狗，我的狗，大家的狗，或者说是我们本身

上右 钻石狗：和平、死亡、崇高、肮脏、秩序与混乱的集合体

下左 有一只被蛇救的狗，但它就是只狼

下右 所有人都需要信任，只有hurry明白狼窝里的人永远无法信任

难，矛头都指向了那个天杀的博士。”

“我还记得那天那狗娘养的博士说的那句话。”

“说是从国家中解放的军队,觉得自己成立了一个新的国家，在外人眼里你们只是土匪、反政府组织、恐怖分子、毫无秩序的危险因素！你们只是一群坏蛋！”

“所以你离开了基地？”我插了句。

“我感觉在这个基地里面最宝贵的经历应该就是我与这只狗还有混球博士的一句话了，或许我跟那个混球很像。”

他没有回答我。

“我一直把那只狗当做宠物，但是我感觉我们都是那只‘狗’的宠物。我曾信任过的基地的每一个人，相信老板抱着崇高的信念带着我们干下去。结果基地里发生过瘟疫，发生过叛乱，发生过暴动，手足相残，两个头内斗，最后就连那个我他娘非常信任的老板都是假的，听说他已经死在他狗娘养的儿子枪下。这里的人谁都没法信！没有人类可以信任！我只能信我养的狗！他妈的（Damn与Diamond谐音）狗！吸引我的究竟是什么？”

那人拿起桌子上的大杯伏特加一口闷到了肚里，转过头来看我。

“你不是说看到过一只我可能认识的狼……呃，狗？”

我掏出一张照片，暴风雪中模模糊糊的有一只黑色的东西，照片底下写着：“Shadow Moses”。

甘受胯下之辱的好伙伴



你知道我们的坐骑是怎么想的吗

文 | 莽月飘零

虽然我们仍然没有找到外星人，但我们并不孤单。地球上丰富的物种让爬上食物链顶端的人类拥有了不少敌人和伙伴。毕竟是高等动物，当人类拥有了化敌为友的驯兽技能后，一些原本与人类竞争敌对的动物也变成了人类的好伙伴和好朋友。

它们也许是东京繁忙十字路口上的导盲犬，也许是清水竹排上捕鱼的鸬鹚，更可能是慵懒午后沙发上卖萌的加菲猫，不过随着和平时代的到来，那些曾经陪着我们在杀场驰骋的坐骑们似乎已经被我们遗忘了。

但在游戏中它们以另一种姿态活跃起来。

在单机游戏中，坐骑的出现为游戏增色不少，而且坐骑一般情况下都是马匹。

《三国群英传》系列就很有意思，可以说在当年国产游戏中，所有角色胯下都能够有一匹马来骑的游戏非他莫属。从最简单、最低级的黄骠马开始，玩家还可以通过内政中的搜索功能来找出品种和等级更高的马匹，这些高级马匹不仅速度快，在战斗中能够更加迅捷的追上逃跑中的敌对武将，而一些特殊马匹更有额外功能。在《三国群英传》系列中的战斗方式很特殊，玩家没有办法来直接控制武将和士兵，只能通过指令面板中的几个指令给武将和士兵下达战法命令，以指令为媒介来操控武将，其中该系列的第二代中，如果有武将胯下的是爪黄飞电或是的卢，那么对方就无法使用“全军撤退”的指令，唯有与对手死磕到底——吕布胯下爪黄飞电带满骑兵是所有武将的噩梦。

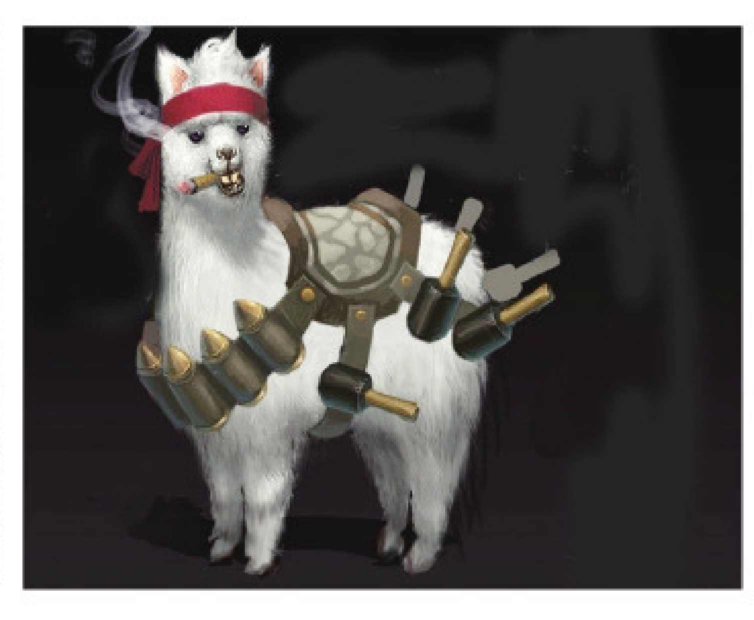
无独有偶，《真·三国无双》系列最初几代中的坐骑也是马。“割草无双”中的马匹不仅提供速度更可以提供力量，无双武将们可以驾马突击，将敌对士兵撞得七荤八素。有意思的是那些神勇的武将们一旦上马，他们招式的威力就会大打折扣，所以玩家们往往是骑着马跑到事件点，然后下马掀起一阵血腥风雨。不过最有意思的还是要算《大蛇无双2》中巨大身躯的牛鬼骑在瘦弱马匹时的蠢萌场面。

左 《圣域2》的坐骑系统在当年只有惊艳一词才能形容

中 约吗大兄弟？只要998，军火和我带回家！

右 不长个犄角还真不好意思出来买菜







然而随着时间的推进，马匹的风光却被飞禽走兽所取代。

《三国群英传》系列随着续作的不断推出，游戏的核心虽然没变，但主题却越来越偏离三国历史模拟战略，越来越向三国历史幻想的主题发展。从三代开始军师能够呼风唤雨到五代各种奇珍异兽坐骑登场，该系列的坐骑从朴实无华逐渐向华丽耀眼转变，二代的黄骠马虽然灰头土脸，但却是一代玩家的经典记忆，而五代中的各色龙狼虎豹虽然华丽耀眼，但它们的形象却在我们的记忆中模糊起来。坐骑的从简入奢见证了《三国群英传》系列的衰败，原来那个朴实的三国历史战略游戏变了模样，我们也在各色坐骑更迭中慢慢长大，“全军突袭”指令的震天喊杀声仿若昨日云烟，除了喊杀声之外，回荡在耳边的，还有那清脆的“得得”马蹄声。

在《真·三国无双》系列最近几代作品中，坐骑的种类也被大大丰富，除了最基本的各色马匹之外，最初是大象可以乘骑，慢慢的熊猫、狗熊也可以被无双武将们骑在胯下冲锋陷阵。这些坐骑还会有自己独特的攻击方式，玩家让吕布坐在熊猫背上，在敌人的惨叫声中体会“一熊当千”的爽快感。

《圣域》初代中也有坐骑，作用仅为代步，而且不管是什么职业他们的坐骑都是马匹。到了第二代，也就是该系列最辉煌的时代里，各色拽酷炫专属职业坐骑的出现让玩家们癫狂，为了获得职业专属坐骑玩家们不惜通宵夜战。六翼天使的剑齿虎、暗影战士的地狱犬、高精灵的风蛇仅凭借酷炫的外表就博得了广大玩家们的芳心，而《圣域2》取得的辉煌成就中，这些坐骑必定会在功劳簿上留下浓墨重彩的一笔。可惜到了换了制作公司的《圣域3》完全取消了坐骑系统，该系列的粉丝们扼腕叹息。

坐骑到了网游中就更加的了不得。马匹不仅身披24k纯金闪瞎双眼牌盔甲还头上长犄角，豺狼虎豹不长个翅膀都不好意思说自己是坐骑，什么青龙白虎朱雀玄武四方神兽，也得屈尊于玩家们的胯下。陆地上已经满足不了坐骑们的驰骋了，大鹏凤凰这些天上飞的神兽也得乖乖变成玩家们的私人座驾。说到神兽就不得不说一说网游中的那些奇葩坐骑，羊驼早已被玩坏，骑猪早已不新鲜，仙侠或是武侠世界中骑着摩托车也不稀奇，御剑飞仙早已变成“骑着大宝剑”——只要能够让玩家们觉得自己胯下风光无限，奇葩坐骑永无下限，当然，想要风光先氪金吧。

从简单的代步到提供额外功能，从酷炫风格到杀马特，从注重实用性到注重观赏性再到注重炫耀性，随着时代的变迁，坐骑的功能也逐渐发生改变，在胯下更迭的不仅是各色坐骑，演绎的却更是游戏不断变革的历史大戏。玩家们对坐骑态度的演变也正是玩家们对游戏追求的变化，在我们在游戏中获得快乐的时候，不要忘记那些甘受胯下之辱的好伙伴们，正是有了他们的陪伴，我们的游戏之旅才如此精彩纷呈。



来自东洋的宠物群像

《精灵宝可梦》这个名字真的大丈夫?

文 | 软饭王

今天发生了一件事，可以说是圆了《精灵宝可梦》（《口袋妖怪》）游戏迷的一个心愿。那就是最新一代的《精灵宝可梦：太阳/月亮》终于支持中文了，游戏拥有简体中文和繁体中文两种，像我这样的任天堂多年的粉丝，终于是得偿所望了（仰天大笑状）。

说起《精灵宝可梦》这个略显怪异的名字，相信广大玩家应该会感觉十分不适应。不过没办法，这个名字就是游戏的官方译名，所以未来宣传或评论的文章，应该会采用这个译名作为过去《口袋妖怪》的称呼，希望大家能够理解。

说起游戏当中的宠物，《精灵宝可梦》可以说是此类游戏的集大成之作了。游戏当中不仅涉及到各种不同风格不同形象的精灵，而且这些精灵彼此的互动以及与文化的完美衔接，是很多宠物主题的游戏所不具备的，《精灵宝可梦》如此深入人心，除了万年不升级的皮神之外，更多的，可能是这款游戏给人带来的光怪陆离的精灵世界了。

都说一代作品一代神。很多时候，你玩到的是哪一代的《精灵宝可梦》，你就会认为那一代的《精灵宝可梦》是最好的。比





左 谁能想到，《精灵宝可梦》终于支持中文了

右 系游戏当中的皮神，还是那么可爱

如我自己，由于最开始玩到的是GB时代的《精灵宝可梦：金/银》，所以我一直都认为《精灵宝可梦》最好玩的一版就是金和银，后来在GBC上推出的水晶，我个人也表示能够接受。而到了GBA时代的《精灵宝可梦：红宝石/蓝宝石》，我就觉得差了一点。而后面的各种新版本，我个人表示相当不适应。其实任天堂自己也发现了这一点，要不任天堂也不会一而再再而三的推出以往版本的复刻版。你以为他们是在捞钱，其实他们在做的，是给那些游戏的爱好者们，更多的关于《精灵宝可梦》的情怀。

对于《精灵宝可梦》来说，游戏当中的精灵应该是最吸引玩家的地方了。玩家对精灵的捕捉、交换、对战以及挑战道馆获得徽章，构成了《精灵宝可梦》游戏的最大乐趣。游戏当中的精灵形象也包含着日本人对于宠物的独特审美。《精灵宝可梦》可以说是东洋文化当中宠物形象的绝佳表现了。

游戏当中的宠物，不仅来自现实生活当中的动植物，或者是各种符号化的形象，他们本身也有来自日本传说以及科技发展的的特点。举一个例子，我本人最喜爱的鬼怪精灵三人组——鬼斯、鬼斯通还有耿鬼这三个。就可以很明显的在日本传说当中找到一些原型。当然，更有趣的吸盘人偶，则与经典的小丑形象不谋而合。《精灵宝可梦》所展现的，正是日本游戏玩家对于宠物的一种独特的理解。

可能相对于其他的宠物游戏来说，《精灵宝可梦》给我们塑造的宠物世界，看起来更加真实，当然也更加有趣。在这个世界里我们可以跟随宠物一起成长，一起冒险。这可以说是伴随游戏玩家最好的一种感觉了。在这个世界当中，你要做的不仅仅是让自己的精灵变得更强，探索世界、发现任务可能是这个虚构的世界带给我们更多感动的原因。我印象最深刻的一个游戏功能就是电话功能，你可以打电挂跟你在游戏当中的妈妈做短暂的交流（虽然她每次打电话过来基本上就是要钱，你是妈妈啊，你应该给我钱才对啊。再次可怜我们的小智同学），也可以与之前战斗过的好友再来一场友谊赛。不过，对于当年盗版游戏普遍的翻译问题，我个人也是无力吐槽。我根本不知道你是在哪里的对手啊，有时候为了找一个对手，我要把整个草丛的捉虫少年都聊一遍天，实在是太麻烦了。不过，这也正是《精灵宝可梦》的乐趣所在吧。

对了，《精灵宝可梦》另外一个让人印象深刻的人物，应该就是同为万年小学生的小智同学了。小智同学多年以来活跃在《精灵宝可梦》的世界里，或给博士当助手，或者去挑战火箭队。或者是帮助主角的神秘人，或者直接就是主角的最终Boss。小智同学你多年以来默默的付出，相信《精灵宝可梦》的游戏玩家都看在眼里，在这里我要对你道一声：“小智，你辛苦了。”

其实说起来，《精灵宝可梦》带给玩家更多的乐趣，其实是很多中国玩家感受不到的，那就是游戏的对战功能。我曾经买了GameBoy Color，也买了专用的联机线，可是我就是跟我的小伙伴连不上，这种痛苦，应该是《精灵宝可梦》玩家最难过的了。每当想到这件事，我都会无比的遗憾。

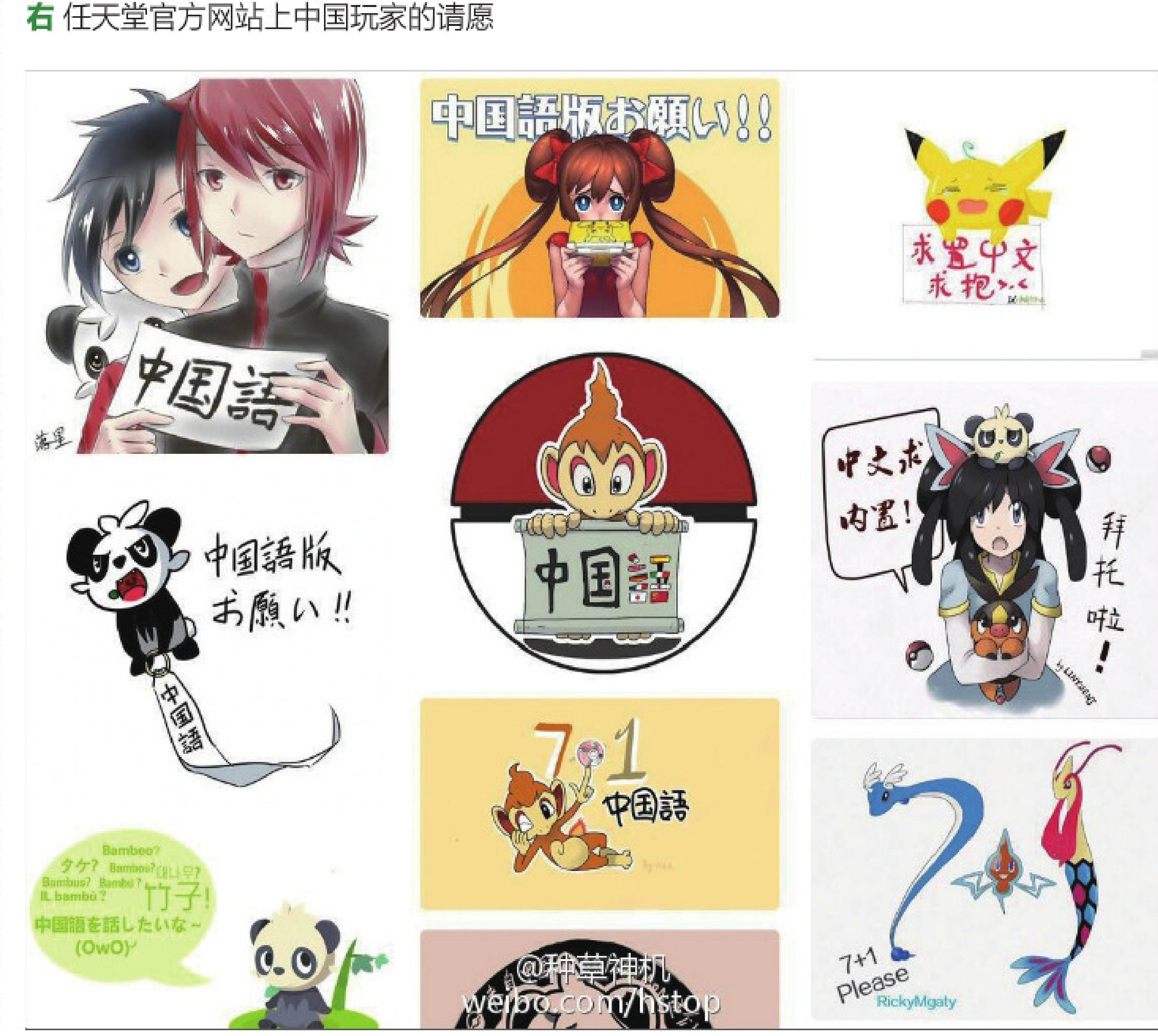
其实对于我们来说，《精灵宝可梦》不只是一款好玩的游戏。他所承载的更多的，是我们每个人童年的回忆。我们每一次的对战，每一次的精灵交换，都是我们童年当中岁快乐的一次回忆，因为有了这些回忆，我们的童年才会显得五彩斑斓，因为有了这些回忆，《精灵宝可梦》，才显得那么令人沉醉。

如今，这个经典的游戏终于推出了中文版，那么喜欢游戏的你，是否愿意，再一次重温曾经的美好呢？



左 眼神好的各位能好找到自己最喜欢的精灵吗

右 任天堂官方网站上中国玩家的请愿





《废土余生》系列的背景架构源于《辐射4》，算是《辐射》系列的番外故事。这些故事彼此并无联系，只是发生在废土大地上大大小小的各种故事中的某几个。在这些看似荒诞的故事背后，也许隐藏着一些说不清的东西，读者能否挖掘出来，就看个人对这些故事的理解了。

文 | 西门吹风

崩溃

老比伯是蒙特利尔城的居民，已经居住了快五十年了。

蒙特利尔城是老比伯和他的同伴们从废墟上建立起来的，他们花费了数不清的心血，只为把这座城市建设的幸福祥和。当年他们真是卯足了劲，不要命的干，白天搭建新的屋子，同时防备着暴徒们的进攻，晚上还要修葺屋顶，以免下雨的时候房屋漏水。他们干了整整20年，才让这个废土上几乎被核弹炸平的城市，回到了几乎和原来差不多的样子。

老比伯现在终于闲了下来，他每天的生活就是种种花，逗弄一下城里的孩子们，然后给他们讲故事，讲自己的奋斗史，以及这座城市的故事。孩子们围在他身边，静静的听着，生怕错过一点故事里的情节。老比伯很高兴，他总是说："咱们这座城市跟别的城市不一样，尤其是那个渥太华。咱们的城市里面居住的，都是一些善良的人们，废土上要是缺少了善良，那么没人能够活下来！"

确实，老比伯说的没错，这座城市里面居住的人们都十分善良，看到流民，他们也愿意出手相助。可是老比伯的朋友，镇长塔里却并不是十分同意让那些流民进来。老比伯总是指着塔里的鼻子大骂："你这个混蛋，当初要不是我们收留你，你怎么会住在这里呢，忘恩负义的家伙。"

后来，塔里死了，新接任镇长的科尔是个善良的人，他跟老比伯想的一样。应该让那些可怜的流民住进蒙特利尔城，这并不只是善良的想法，还有蒙特利尔城的人口越来越少了，如果不进行补充的话，可能未来就不会有蒙特利尔城了。

每次比伯看到科尔，都会赞叹一句："多好的人啊，这才是蒙特利尔城的希望！"就这样，蒙特利尔城的流民开始多了起来。

不知道从什么时候开始，原本安定祥和的蒙特利尔城开始出现了犯罪，科尔为此不得不增添更多的警力，但奇怪的是，增添的警力越多，犯罪反而更多了。蒙特利尔城的居民也开始不满起来。科尔有些焦头烂额了。另外一个问题，则是随着流民的增多，科尔的话语权越来越弱，他甚至不敢跟流民的首领克里斯大声说一句话。这时候，他开始有点后悔那个草率的流民政策了。

老比伯也有点奇怪，因为孩子们现在再也不来他这里听故事了，他们更喜欢拿着流民给他们的武器，玩打仗的游戏，有几次甚至死了几个无辜的孩子。

有一天，克里斯发布了一条法令，这条法令就是，鉴于流民的人口越来越多，同时流民没有了更多的住所，所以蒙特利尔城要剥夺那些拥有大房子而居住人口较少的人居住这些房子的权利，他们要全部搬到城北的教堂里面去。这条法令很快就通过了，因为投赞成票的流民，要远远比投反对票的蒙特利尔原住民多得多。科尔想反对，可是他看到流民那虎视眈眈的眼睛，把想说的话咽了下去。

老比伯也是要搬走的一员。城北的教堂已经很久没有人去了，里边又潮又冷，根本不能住人，但是蒙特利尔城是一个民主的城市，投票通过的事情就必须执行。老比伯也没办法，他只能收拾好自己的东西，搬到了城北的教堂里面。

终于，流民们按捺不住自己残忍的野性，开始在蒙特利尔城里大肆破坏，他们看到什么就抢什么，肆无忌惮的蹂躏着蒙特利尔城的原住民，甚至克里斯一脚踢开了科尔，宣布自己成为蒙特利尔城的皇帝，并且把蒙特利尔城改名为克里斯帝国。

老比伯愤怒极了，他拿出当年保卫家园的时候用过的双筒火枪，带领着居住在教堂里的人们，和蒙特利尔城的原住民。向克里斯宣战，愤怒的原住民在面对凶残的流民时，根本没有战斗力，一个又一个的人被流民杀死，流民猖狂的屠杀着蒙特利尔城的原住民们。

这个时候，老比伯拿出了塔里曾经埋下的炸药控制器。这件事只有塔里和老比伯知道，这些炸药是塔里和老比伯在蒙特利尔城最艰难的时候埋下的，他们觉得，与其让暴徒毁了蒙特利尔城，倒不如自己亲手毁灭。

一声接着一声的巨响，流民们四散而逃，克里斯从来没想过事情竟然会这样，当他被炸飞的时候，他的脸上还写满了惊恐与难以置信。

爆炸彻底摧毁了蒙特利尔城，几乎没有人活下来，蒙特利尔城，就这么崩溃了。

好像从来都没有存在过一样。

慈善

约克镇的老疤脸被人称为是废土上最贪婪的厨师。

这并不是没有原因的，因为老疤脸从来不赊账，有多少钱就只能买多少东西。哪怕是一个快要饿死的人，老疤脸也从来不可怜。任由他饿死在自己面前。虽然从来没有人看到过，不过每一个见过老疤脸的人，对于这句话都是百分之一百的认可。

其实老疤脸原来并不是这样，他原来可是一个善良的人啊。至于他为什么变成了这样，这应该算得上是一个有点长的故事了。

原来的老疤脸的脸上可没有什么疤痕，绝对是一个帅小伙。如果废土上的姑娘还跟核弹爆炸之前的那样看脸的话，相信老疤脸当年会有数不清的情人。不过很可惜，核弹把一切都炸毁了，那些漂亮的姑娘，更希望用自己的美丽的脸蛋换来更好的食物，或者是能够更好的活下去的东西。当然，这些老疤脸也是不缺的。

老疤脸原来可不是什么厨师，而是一个军火商的儿子。要知道这个身份在核爆之后，可以说是相当于皇帝了。不过老疤脸对于自己的父亲是万分的看不起，他觉得自己的父亲实在是太势利了，一切都向钱看。于是，在和父亲决裂之后，他开始自己出来闯荡。

不知道是沾了父亲的光，还是老疤脸自己有本事。他很快就闯出了名堂。他组建了一支实力不弱的战队，每天都在干着锄强扶弱、劫富济贫的工作。老疤脸对此还不满意，于是他收拢势力，组成了一个联盟，要为废土上的广大平民谋求一条生路。

他号召自己的人生产粮食，然后将这些粮食免费的发给那些需要帮助的平民，他觉得，只要每个人都行动起来，将自己的善行传递下去，那么废土会很快恢复，并且朝着更好的方向前进。

可是，老疤脸低估了人们的贪婪。那些得到食物的人并没有吃掉它们，也没有把这些食物给予更需要帮助的人，而是将这些食物高价的卖到了其他地方，然后他们又会赶到老疤脸的面前，装着一副可怜兮兮的样子，继续索取食物。

甚至，有很多商人也开始伪装成弱者的样子，骗取老疤脸的食物，更过分的是，他们竟然开始抢夺那些真正需要食物的平民手中的粮食，这一切都与老疤脸之前的初衷背道而驰。于是，他开始带领自己的人对抗那些利用他的好心牟利的混蛋。可是人的精力永远是有限的，他不可能在一边对抗敌人的情况下一边提供良好的食物。于是，在他的敌人的鼓动下，那些曾经受到他的恩惠的人，愤怒的拿起了武器，对付起他们的恩人来。

老疤脸寡不敌众，势力很快被自己的敌人干掉了，他的脸上，也被愤怒的人们砍下了一道长长的疤痕。如果没有他那个做军火商的父亲，也许他已经被愤怒的人们撕成碎片了。

之后，老疤脸就失踪了。

当老疤脸再一次出现在人们面前的时候，他已经变成了废土上最为贪婪的厨师。当然，与之相伴的还有老疤脸的面包连锁店。这个面包连锁店十分庞大，以至于几乎废土上80%的地方，都有这样一家店。不得不说，老疤脸的商业天赋，要比他的老爸强得多。

平民们对于老疤脸的面包店，是痛并快乐着的。因为老疤脸的面包连锁店，总能提供价格相对最低且绝对安全的食物，可是老疤脸的店从来不赊账，哪怕你跟他的关系再好也没有用。倒是废土上的富人对这个连锁店评价不高，因为他们觉得自己与平民在一同就餐，显得很没有身份。

总的来说，老疤脸的面包连锁店，味道还是不错的。

情报

废土上的消息，没有哪一条是真的。

这句话流传了很久，很多人不相信，但是不要紧，因为不相信的人，基本上都死了，所以剩下的人只有相信了。或者说，除了情报头子拉蒙的消息，其他人的任何消息，可能都是诱骗你的陷阱。

在核爆之后的那一百多年当中，世界还远远没有恢复。那个时候的情报还有不少是真实的，因为没有人有这么大的动力去骗别人而获得好处。不知道从什么时候开始，废土上各种各样的假消息就开始流传开来。也许是报复，也许是巧合，也许是别的什么，总之，废土上充斥着假消息。

情报头子拉蒙，或者说，每一代的拉蒙。因为这个情报组织有个很有意思的传统，每一代的情报头子都必须叫拉蒙。都是收集情报的大师，他们虽然挂靠在商业联盟下面，不过很明显，他们什么样的情报都敢卖，包括商业联盟的情报，前提是，你能付的起价钱。

第一代的拉蒙，可不是什么情报头子，他是一个佣兵，偶尔也客串一下土匪与强盗。在废土大地上，没有什么规矩好讲，你有钱你就是肥羊，没钱你就是瘦羊。反正宰了你也能吃肉，为什么不把你杀了呢？所以除了那些大城市的人，荒野上的人基本上都是这种强盗一样的存在。

拉蒙有自己的组织，一个佣兵团体。其实说起来，这个佣兵团也没有做过什么正经的买卖，无非是运送一批货物到一个地方。或者是保护某个人去另一个地方。废土上都是弱肉强食的人，所以在这种规矩下，佣兵团也没有什么好保证的。在最初的那几十年，佣兵团与盗贼团其实是划等号的。

后来佣兵团们商量了一下，决定不再这样下去了，于是他们提出了一个简单有效的办法。每个佣兵团在领取运送货物的任务时，必须先交货物价值一半的保证金，保证这批货物安全运到。如果这批货物安全运到了，那么货物的委托方必须支付双倍保证金的金钱来买下这批货物。如果这批货物有损毁或者是佣兵团私自吞没了货物，那么保证金就不再退回，同时该佣兵团也会上商业联盟的黑名单。同样的，如果货物的委托方没有按约定支付货款或者有其他问题，这个货物的委托方也会上商业联盟的黑名单，以后不会再有佣兵团对他提供保护。

这个制度同样适用于保护人，佣兵团在保护人的时候同样要支付一笔费用，事后拿回费用的双倍甚至多倍。而商业联盟也与时俱进的修改了其中的一小条规则，就是双方必须把钱交到商业联盟手上，然后商业联盟以信誉保证双方的利益不会受损，之后，这个制度就确立了下来。

拉蒙的佣兵团，就是接了一个探索军事基地的任务，这个任务并不困难，报酬也不丰厚，因为那个基地似乎很多人都探索过，拉蒙当时就负责帮助佣兵团收集情报，他收集来的所有情报都显示这个任务没有任何危险，于是他跟着佣兵团自信满满的出发了。

不过可惜的是，他忽略了一个情报，那就是这个军事基地，会周期性的出现武装机器人进行防守，而他们去的那一天，正好是武装机器人启动并开始防守的一天。

那一天，只有断了一条腿的拉蒙逃了回来。之后，拉蒙就从人们的视线当中消失了。

后来，没有人知道发生了什么，拉蒙带领一群人占领了那个军事基地，同时建立了一个情报组织。专门卖情报为生。不知道为什么，他们那里的情报，都是真实的。有时候也会有人质疑拉蒙：“你的情报不会是假的吧。”这个时候每一代的拉蒙都会义正言辞的说：“绝对不会，我们每一个情报，都流淌着佣兵团的血。”

也是在拉蒙建立情报组织后不久，废土大地上的假消息就开始愈演愈烈了，有人也质问过拉蒙，是不是他故意散布的假情报，拉蒙只是笑而不语。就算是他散布的又怎么样呢？

废土上的假情报，永远都看不完。

医生

废土上的医生，是废土上武装力量最强的一批人，废土上战斗力最强的军团除了第一共和国的铁血军团之外，就是医生们拥有的武装了。

其实原来医生并没有这么强的武装力量，只不过因为一些事，医生们开始建立自己的武装了。

当年在第一共和国、自由之翼以及商业联盟还没有建立的时候，废土大地上到处都是烧杀抢掠以及辐射的威胁。而这个时候，能够治疗别人的医生就成了别人眼中的红人，受到每个人的尊敬和爱戴。在那段时间，可以说是医生生活的最舒服的一段日子了。

可是后来，有一些所谓的聪明人开始发现，医生因为给患者看病，可以积累数量可观的财富，而且医生手中的辐射治疗针，是能让他们活命的宝贝了。而在那个时候，也有一些黑心的医生，通过给病人治疗为条件，坑害了不少无辜的人。而这些无辜的人，又将自己的怨气发泄到整个医生群体上。

于是，毫无征兆的，废土上突然开始大范围的屠杀医生，人们对那些曾经拯救过他们生命的医生亮开了屠刀，无数无辜的医生，被狂躁的人们屠戮殆尽。那个时候，仿佛治疗别人是带着原罪的，那些医生恨不得自己从来就不会医术。

那个时候，除了一些大势力保护下的“御用”医生平安苟活之外，剩下的医生要么被残忍的杀害，要么隐姓埋名远走他乡，一时间，废土大地上竟然看不到一个

医生了。

这个时候，一个名叫法布尔的医生站了出来，向所有的医生号召，成立一个医生联盟。

那时候人们的狂躁还没有褪去，他们纷纷拿起武器朝法布尔所在的方向赶去。他们想要杀死这个“该死”的医生。

可是等待他们的，是法布尔和他的朋友们的屠杀，这个曾经救活过无数人生命的医生，成为了一个杀人无数的人，但是他只是为了活下去而已。

于是，人们在死伤无数之后，终于发现，他们根本无法战胜法布尔。没有人愿意做无谓的牺牲，更何况，他们受伤的躯体没有人再给他们治疗，所以这股屠杀医生的风潮，终于消弭了。

法布尔不仅成立了一个松散的医生同盟，他还成立了废土上第一家公共医院，用以救治更多的人，同时，他还重建了废土上的综合性医科大学，并召回了曾经隐姓埋名的医生们，请他们回来做老师。于是，废土上的医生们又开始为人们治疗疾病了。

而这之后，法布尔统计了死亡医生的名单，将在这次暴乱当中死去的医生的名字一个个刻在医院门前的石碑上，让后世所有的人，都记得废土上曾经发生的这件事。同时，他还命人调查了当时参加暴乱的所有人，把他们列入拒诊名单，这些人终生不会被接受法布尔以及他的医院的治疗。

在那个时候，法布尔完全有能力占领一片土地，称王称霸。但是他没有这么做，而是把医生联盟挂靠在刚刚成立的商业联盟上。法布尔认为，任何一件事物想要发展，必须依靠商业的推动，固步自封最终一定会导致毁灭。

一直到现在，废土上的人们还在感谢着法布尔，他们称他为“后启示录的圣人”。没错，如果没有他，废土上的人们还不知道会怎么样呢。

疫苗

柯尔特医生是一个令人尊敬的医生。他总是尽力去帮助那些饱受辐射困扰的人们，虽然他已经从医很多年了，不过对于废土上无处不在的辐射，柯尔特医生也没有什么好的办法。他曾想找到一个办法彻底根治废土上的辐射，不过到目前为止，这只是奢望。

其实，柯尔特医生有一个计划，就是以活人做实验，找到可以适应废土辐射的神秘基因，从根本上改变辐射对人类的威胁。可是，这种实验极其不道德，对那些实验者有很大的危害。基本上他们只要接受了这个实验，就可以判死刑了。而最麻烦的是，实验者必须长期呆在柯尔特医生身边，否则，柯尔特医生根本无法观测实验数据。

柯尔特医生曾经在兔子身上做过实验，看着兔子一点一点挣扎着死去的场景，柯尔特医生这一辈子都忘不了，所以，他的这个念头，也就一直是想一想而已。

不知从什么时候开始，柯尔特医生的名气突然响亮了起来。有人说他治疗辐射效果十分明显，也有人说他治疗过的患者受到辐射的几率变低了。不管怎么样，柯尔特医生的名气渐渐的在废土大地上流产开来，虽然只是其中的一小部分，不过毕竟，受到辐射的人实在是太多了。

很多人都慕名前来，希望柯尔特医生能够治疗他们的辐射，有很多人手上并没有多少瓶盖，不过柯尔特医生并不在乎，他只是想治疗这些痛苦的病患而已。

渐渐的，有些人说他们的亲人在去了柯尔特医生那里之后就失踪了。对于这种说法，人们总是嗤之以鼻，因为废土上每天都在死人，每天都有人失踪。

柯尔特医生的医疗技术越来越好，从他那里治好的病人越来越多，当然，有关失踪的事情也越来越多。

终于有一天，有一个人无意间发现了柯尔特医生的秘密，柯尔特医生真的在用活着的人做实验品，有一个“实验者”从柯尔特医生的地下实验室逃了出来。不过，他已经吓的疯掉了，他的嘴里不停的重复着：“疫苗，疫苗，疫苗……”

人们愤怒了，他们不相信令人敬爱的柯尔特医生竟然做出这样的事情，于是他们冲进柯尔特医生的诊所，冲进了地下的实验室。在看到地下实验室恐怖的场景之后，很多胆子小的人已经忍不住呕吐起来。

有不少人看到了他们的亲人，这些人已经被折磨的不成样子，每个人都像发了疯一样的喊着：“疫苗，疫苗，疫苗……”

柯尔特医生看着这些愤怒的人们，一脸平静，他不紧不慢地说道：“你们再等一等，再多做几次实验，我就能找到彻底解决废土上辐射问题的疫苗了。到那个时候，你们就再也不用担心辐射了。”

可是愤怒的人们并没有理会柯尔特医生的话，他们救出了自己的亲人们，那些被柯尔特医生当作是实验品的人。至于柯尔特医生，他被愤怒的人们用石头砸死了。

人们焚烧了柯尔特医生的实验室，把他们认为的罪恶的一切，全部都付之一炬了。这件事，就这么过去了，毕竟在废土上，像这样的事情，每天都在发生。

又过了许多年，有一个医生无意间得到了一本柯尔特医生做实验记录留下的笔记本，在这个笔记本当中，这个人意外的发现了有关对抗辐射的基因的线索。当他想解开这个问题的时候，却发现柯尔特医生更多的实验记录，已经被大火焚烧殆尽了。

这个时候，废土上的人开始谴责那些毁掉柯尔特医生实验室的人，是啊，要不是这些人，柯尔特医生的伟大实验也许就完成了。如果不是他们，废土上的人们也许就解决辐射问题了。人们都这样想着。

没有人回应这件事，只有柯尔特医生曾经的一个“实验者”还活着，还在喊着：“疫苗，疫苗，疫苗……” P

微博留言

从本期开始，读编往来正式更名为玩友世界，希望大软的读者们可以在这里畅所欲言。以后玩友世界的内容将主要来源于大软的官方微博@大众软件果然棒。大家有什么想对大软说的，可以在大软的微博话题 #你说软就软#下留言。同时大家也可以关注大软的官方微信：大众软件。大软在杂志上市之后，也会推送相关话题，希望大家踊跃回复，积极吐槽~

#大软的星空话题# 你有尝试去玩一些自己不擅长的游戏来改变自己么？

天空之海的极光：不是不擅长，而是实在提不起兴致去研究那些需要投入大量精力的游戏了。

正午是夜猫子神圣的清晨：选择模拟人生4 捏人捏得AFK三天，看见自己要盖房子再次AFK。。。

_Johnlisk：以前单纯觉得恐怖游戏吓人害怕不敢玩。。玩了血缘发现恐怖游戏不但吓人，而且无聊。。

AnimalsFarm：一直玩fps，但兄弟都打moba,为了掺和进去也开始打，后来

Sheermomo：一直是直接开攻略打汉之云没看攻略觉得练级打怪 小游戏和迷宫好有趣

尹薰汐：不会毕竟我懒的连自己想玩的游戏都懒得玩

Marchrious：玩COD之前不碰FPS，玩火纹前不碰战棋，玩逆转前不碰推理，好多游戏改变了我的游戏观。。。但是，至今还是对赛车游戏无感。。。

兽医阿乐：一般不会，但从不玩FPS的我在接触了无主之地之后，后来又对杀戮地带爱不释手，基本不玩动作游戏，但后来玩讨鬼传玩得不亦乐乎

MXMxz：并不。。不擅长(不喜欢)的类型基本不会碰 浪费时间。。

Sherry瑶酱：我试着去玩了仙剑五前传的手游 还可以

元素战士Diuyilu：强制自己玩LOL然后觉得自己并不适合玩MOBA然后就去刷单机去了……

爱疯吐槽金：节奏大师，劲舞团，QQ炫舞，嗯，最后还是放弃了，这份杀马特般的寂寞我承受不起…

兴海北：有啊，但是玩了没多长时间就删掉了，比如刀塔2和英雄联盟

长白山的小白猪：球类，硬生生玩了半个小时才发现我根本不会踢足球，连规则都不知道

抓哏里包恩：从来不玩网游然后玩了坦克世界，感觉自己不擅长但是一直强行玩，试图感受一下竞技游戏的魅力

幻海寒剑-来碗豆腐青菜：不会fps,结果试了试只能打击我的自信，至于开车。。。更是永远的痛

#大软的星空话题# 来说说你不跳的op吧～

David喆服：三根皮带，四斤大豆

大众软件果然棒：回复@浣尘纱:相思树下

觅风风火火恍恍惚惚丶：fate UBW. 四月是你的谎言. 话说我看番好像没跳过……[晕]

源9公子：durarara，roking girls，G之复国运动，十二国记，哆啦A梦，还有的想不起来了

神盾局一群神经病：冰与火之歌

FHC_Droid_sino：Fate系列和命运石之门以及攻壳机动队

涤沐玉光：全部，讨厌跳op，感觉是对辛苦制作的工作人员的不尊重

全国花式撸管子大赛黑龙江区冠军：OP到想不太起来了，不过每一代的如龙开场CG从来都不跳。

偶尔中二的痴呆少年：迷糊餐厅和女子落语。。。

许云睿：梦想歌（传颂之物1op）还有深爱（WA1op）

百里酱小童鞋：传颂之物 虚伪的假面 前半op

很靠近海-仙剑手游要逆天：月刊少女野崎君

伊特古拉：掌握不好跳的时机往往要调好几次所以有时候索性不跳了，然而几次下来被洗脑觉得还不错就一直听下去了

#大软的星空话题#来说说你印象最深的支线剧情吧~

一轮古月映长安：锦书难书，素问何问，如梦曾梦，侠道人道，烛影魅影，来焉去焉，情蛊非蛊，长离未离，君心我心，相见不见。最最喜欢侠道人道，情蛊非蛊，来焉去焉，烛影魅影，君心我心

永安当捉鬼：仙三外传胜州找妹妹的任务，当南瓜和妹妹对话完了之后说总感觉有哪里不对时，突然明白了，这是在过去啊，当时就吓了一身冷汗

理智的三极管：仙五前所有支线都做得挺好的。如梦曾梦，侠道人道两个绝对是必做。

白灯Men：质量效应2里与主线无关的那个关于盖斯机器人的dlc…

苦荞yoo：老滚5里一个支线忘记名字了，貌似是找一把弓给一个人 结果接了任务后收到一封信，那个人挂了...于是支线任务栏里多了一个永远无法完成的任务

請叫我XX大人丶：冒险岛的诅咒娃娃，GTA5的飞车特技和信件搜集，刺客信条的羽毛/animus碎片/书页/帽徽/helix错误/解谜语

他们叫我帝君：刺客信条2的100根羽毛收集任务，玩哭了的

软软的微博和软软一样软：仙一桃源村，看到整个村子变成桃花林心中满满都是激动！P

2016年度硬件关注期待榜

在2016年伊始，我们的TopTen栏目有了新变化，在新的硬件关注/期待榜中，我们决定首先来展示一下汇集了全球最新技术的CES 2016中，到底哪些产品俘获了资深专业评委们的心，成为他们心目中最关注/期待的产品，也就是CES 2016创新奖得主们。上期TopTen栏目中已经选取了以字母顺序排列的前12个产品，本期我们选择的是另外的12款。

13.LG 77英寸OLED 4K电视（77G6）（影像屏幕）

拥有HDR高性能、采用LG的webOS 3.0智能电视平台，机身厚度仅有2.57mm。

14.Lily无人机相机（无人操作系统和配件）

抛掷上半空后即可使用的相机，让用户可以更自由地以更多角度进行自拍。

15.ODG R-7智能眼镜（平板、电子阅读器和移动计算设备）

使用3D超透明镜片、高通骁龙805处理器、自动对焦全高清摄像头，运行Reticle OS操作系统。

16.ōURA健康指环（健身、运动和生物科技）

在戒指上提供智能手环的功能。

17.理光Theta S（电子成像）

理光的第一种球面成像相机，能够捕捉到用户周围360度的场景。

18.Samsung Galaxy S6 edge+（无线电话）

5.7英寸曲面屏幕，出色的外观设计和旗舰级软硬件配置，可搭配Gear VR。

19.Samsung Gear S2（可穿戴设备）

完全重新设计的圆形表盘智能手表，可通过旋转的边框进行控制。

20.Samsung Smart UHD TV（辅助技术）

可通过语音就能轻松与电视进行互动，对话时可自动调节电视声音。带有特殊的音视频设置为视力和听力残障人士服务。

21.Seaboard RISE（计算机外设）

支持手势和力度操控的MIDI控制器，而且非常便携。

22.Sengled Voice（智能家居）

内置麦克风和扬声器的LED灯泡，支持本地、远程语音控制，可识别玻璃碎裂和婴儿哭声等声音并通知用户。

23.Somabar Robotic Bartender（家庭应用）

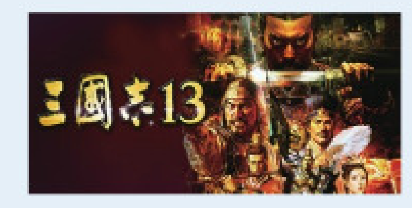
家用调鸡尾酒机器人，通过App选择鸡尾酒类别或自定义成分，自带清洗功能。

24.YOGA Tab 3 Pro（平板电脑、电子阅读器、移动计算）

拥有2560×1600的10.1英寸屏幕，AnyPen（任意笔）功能可将很多物体作为手写笔使用。带有4个JBL扬声器、续航可达18小时并支持快速充电。内置180度可旋转的微型投影，最大投影面积达70英寸。

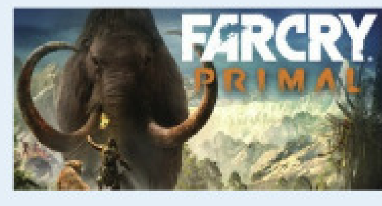
2016第一季度Steam奇葩游戏

一开始要我做这个榜单，其实我是拒绝的。因为你不能让我做就马上做。我要先看一下，究竟这些Steam游戏是不是坑爹。结果我发现这些游戏，真的很坑爹。那么现在我就帮助各位玩家总结一下，这几个相当坑爹的Steam游戏。



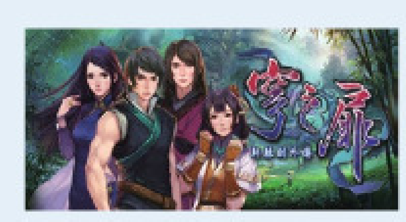
《三国志13》

《三国志13》作为《三国志》系列的最新作，无论从游戏风格还是游戏玩法，都有了较大的改变，至于玩家是否会喜欢这种改变，那就是见仁见智了。但是Steam版的《三国志13》在上线之初就摆了一个大乌龙。由于操作失误，玩家下载到的《三国志13》竟然是最原版的《三国志1》，这种极度落差的心情，也导致了《三国志13》这款游戏被一下子刷成了差评。可见，这样的工作失误在玩家眼里是多么的不可原谅。



《极地战嚎5：原始杀戮》

也许对于育碧来说，它对中国玩家已经足够重视了。因为育碧最近几个游戏都自带了中文版。无论是简体中文还是繁体中文，有中文终归是好的。但是，这次的Steam版本由于工作人员的失误，在国区发布的是“国际版”，而国际版当中是没有简体中文的。要命的是，这部作品的Steam中文界面上是标注了简体中文的，所以对于玩家来说，这种让人感觉受骗的行为实在是不能让人满意。相信这一次，育碧已经看到了中国玩家的力量，未来会更认真的对待中国玩家。



《轩辕剑外传穹之扉》

虽然这个游戏质量并不算十分出众，但也不算是极差的那一批。之所以把这款游戏定为坑爹游戏，是因为这款游戏的Steam版阉割了游戏最有特色的一个系统——炼妖壶系统。虽然外国玩家可能不会很看重这个系统，但是从游戏的Steam评测来看，购买这个游戏的大多还是中国玩家。中国玩家花着同样的钱，却买了一个阉割版本的游戏，相信无论是谁，都很难满意。所以这款游戏的Steam版本坑爹，也是坑的可以。



《风卷残云》

对于Steam来说，这是一款老的中文游戏了。之所以在这次榜单当中拉出来再说一遍，也是因为这个游戏做的实在不够好。Steam版本多年未更新也就算了。一个中国公司制作的游戏，既没有简体中文，也没有繁体中文，这个实在有点说不过去。虽然可能是代理商的问题。但这种借口对于玩家来说，根本没用。而且，这个Steam版本相比佰游的版本，差了很多东西。这也是我最不推荐玩家购买的游戏，如果你真的喜欢这个风格的游戏的话，还是购买佰游代理的版本吧，不过千万记得，重装系统之前要反激活啊！

大众软件

2016年第3期 总第486期

主管单位
广西出版传媒集团有限公司

主办单位
广西金海湾电子音像出版社有限公司

编辑出版
广西电脑游戏新干线编辑部
社长 施伟文 **总编** 滕耀胜 **执行总编** 韦松林

编辑部
汪澎（主任）
栏目编辑 杨文韬 韩大治 王铮
专栏记者 郑弢
本期责编 杨文韬

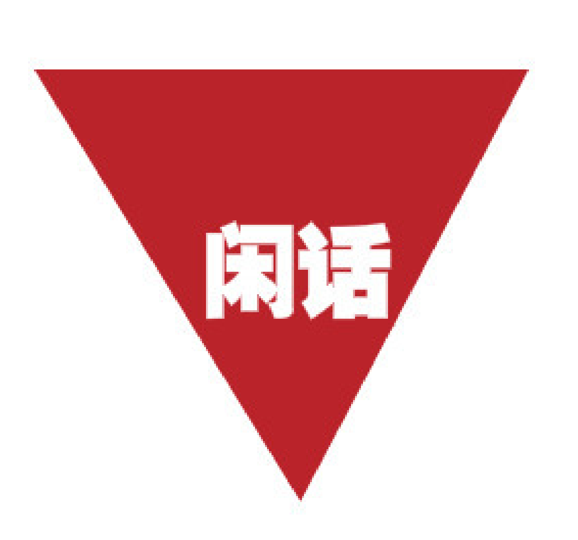
市场部
李喆 韩沂杏

广告部
李怀颖
电话 010-88118588-801

发行部
韩灵合
电话 010-88118588-601
传真 010-68686261

联系我们
电话 010-88118588-501
新闻热线 010-88118588-101
通信地址 北京市100040信箱18分箱 邮编 100040
投稿邮箱 daruan@popsoft.com

平面设计 汤瑛
印刷 北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号 ISSN 1672-0148
国内统一刊号 CN 45-1304/TP
发行范围 国内公开发行
发行代理 北京情文图书有限公司
官方淘宝店 http://shop122589517.taobao.com
电话 010-65934375
广告许可证 4500004000185
出版日期 2016年3月5日
零售价 人民币 12.00元



过完春节回来，软饭王说他被人拉着吃了七天火锅，不仅没能逃过“每逢佳节胖三斤”的魔咒，而且还被腻得身心俱疲，连新近“喜+1”的Steam游戏都玩不动了，只能先玩玩“简单的大冒险”调剂一下心情（不过貌似仍然被虐得不轻）。虽然身体负担加重了，但该完成的工作还是必须要保质保量的，看在他如此辛苦忙碌的份上，这次就由我来替他絮叨几句闲话吧。

最近因为某些原因，我又开始玩网游了，不过玩的是个老古董《奇迹世界》。记得上次玩这个游戏还是在多年以前，现如今突然发现早已换了运营商，进游戏一看，发现多了一个机器人的角色造型有点萌，出于好奇便创建了一只进去练级刷副本。练到六十多级感觉像在玩个单机游戏，很难见到一个活人。不过这个样子倒是蛮对我的路数的，一个人刷刷刷没人抢怪没人追着你砍感觉好逍遥自在。不过和多年前一样，我还是要吐槽一下这游戏设计师该有多么懒——副本和野外使用相同的场景，许多NPC外外形相同就换个名字，重复使用的素材太多，就不能再多请个场景设计师单独设计一下副本场景地图？你看人家《魔兽世界》，每个副本都有独立的情节和特色……算了，还是不要这样比了，暴雪只有一家，不能谁都拿暴雪的标准去要求，反正咱们只要能刷刷刷就好了，简单也可以快乐嘛。

除了玩游戏，我还喜欢看电影。前两天在某视频网站充了个会员，随手点开一部电影，一看原来是部动画片，名叫《一万年以后》。单看画面，这场景这人物，都渲染得不错啊，景物色彩艳丽，人物肤色光滑照人，比很多游戏的CG动画强多了。只是有时候感觉人物动作还有些僵硬，人物表情还欠自然，这个倒是能和某些网游的过场动画有一拼了，难怪有的网友说本片就是一部游戏动画大集合呢。不过主要还是看内容，就如同某些人主要看气质一样。这个电影告诉我们：现代文明全部都是邪恶的！一万年以后的小英雄们要坚决彻底阻止大魔头复兴现代文明。我X，为毛感觉本片导演和编剧有反人类倾向呢？也不知这样的电影当初是如何过审并在全国院线公开上映的。好吧，其实我想这些都是多余的，还是接着去刷刷副本吧。

CROSS
cross@popsoft.com



大众软件
微信公众平台


下载大众软件App
“游戏联播”



大众软件
官方淘宝店



少年
四大名捕
全明星3D武侠手游
让明星触手可及
全明星3D武侠手游
少四
追命
铁手
冷血
无情